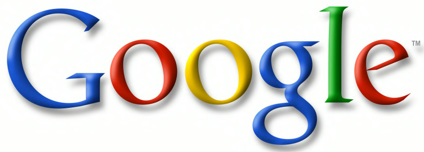















# ALMANACH DES JEUX,

OU

## *ACADÉMIE PORTATIVE*,

Contenant les Regles
DU REVERSIS, DU WISK;
DU TRE-SETTE, DU PIQUET,
ET DU TRICTRAC.

NOUVELLE ÉDITION,

*Augmentée des Jeux du MARYLAND & du WISK BOSTONIEN.*





*A PARIS,*

Chez FOURNIER, Libraire, rue du Hurepoix, près du Pont S. Michel, à la Providence.

M. DCC. LXXXV.

*Avec Approbation, & Privilége du Roi.*





# ALMANACH DES JEUX,

OU

*ACADÉMIE PORTATIVE,*

Contenant les Regles

DU REVERSIS, DU WISK, DU TRE-SETTE, DU PIQUET, ET DU TRICTRAC.

NOUVELLE ÉDITION,

*Augmentée des Jeux du MARYLAND & du WISK BOSTONIEN.*





A PARIS,

[Ch]ez FOURNIER, Libraire, rue du Hurepoix, [p]rès du Pont S. Michel, à la Providence.

M. DCC. LXXXV.

*[Avec Appr]obation, & Privilége du Roi.*

*On trouve chez le même Libraire,*

La Bibliothèque bleue, refondue & considérablement augmentée, contenant :

Pierre de Provence & la belle Maguelone; Robert le Diable; Richard sans peur; Fortunatus & ses Enfans; Jean de Calais, & les Quatre fils d'Aymon, qui n'ont point encore paru.

Les Contes des Fées, de Perrault.

——— de Mademoiselle de la Force.

——— de Madame d'Aulnoy.

Voyages de Richard Pockocke, traduits de l'Anglois, 7 vol. in-12. Le 7.e se vend séparément pour ceux qui ont les six premiers.

Etrennes énigmatiques.

Manuel de Morale, dédié à Monseigneur le Comte d'Artois.

Sermons des jeunes Dames & des jeunes Demoiselles.

Manuel de la Jeunesse, 2 vol.

Le petit Magasin des Enfans, ou Etrennes d'un Pere, contenant un Cours complet & précis d'Education.

Manuel Épistolaire, ou choix de Lettres puisées dans les meilleurs Auteurs. 1 vol.

## 1785. JANVIER.

☾ *Dern. Quart. le 3*
☉ *Nouv. Lune le 11.*
☽ *Prem. Quart. le 17.*
🌕 *Pleine Lune le 25.*

| | | |
|---|---|---|
| ſame | 1 | *La Circonciſ.* |
| *Di.* | 2 | s. Baſile. |
| lundi | 3 | *ste. Geneviev.* |
| mard | 4 | s. Rigobert. |
| merc | 5 | s. Simeon. |
| jeudi | 6 | *Les Rois.* |
| vend | 7 | *Nôces.* |
| ſame | 8 | s. Lucien. |
| 1 *Di.* | 9 | s. Pierre, E. |
| lundi | 10 | s. Guillaume. |
| mard | 11 | s. Théodoſe. |
| merc | 12 | s. Paul, Her. |
| jeudi | 13 | s. Hilaire. |
| vend | 14 | Nom de J. |
| ſame | 15 | s. Maur. |
| 2 *Di.* | 16 | s. Ferjus. |
| lundi | 17 | s. Antoine. |
| mard | 18 | Ch. s. Pierre. |
| merc | 19 | s. Sulpice. |
| jeudi | 20 | s. Séb. s. Fab. |
| vend | 21 | ste. Agnès. |
| ſame | 22 | s. Vincent. |
| *Di.* | 23 | *Septuagéſime.* |
| lundi | 24 | s. Babylas. |
| mard | 25 | Conv. s. Paul. |
| merc | 26 | ste. Paule. |
| jeudi | 27 | s. Julien. |
| vend | 28 | s. Charlemag. |
| ſame | 29 | s. Fr. de Sales. |
| *Di.* | 30 | *Sexageſime.* |
| lundi | 31 | s. Pierre N. |

## FEVRIER.

☾ *Dern. Quart. le 2.*
☉ *Nouv. Lune le 9.*
☽ *Prem. Quar. le 16.*
🌕 *Pleine Lune le 24.*

| | | |
|---|---|---|
| mard | 1 | s. Ignace. |
| merc | 2 | *Purification.* |
| jeudi | 3 | s. Blaiſe. |
| vend | 4 | s. Gilbert. |
| ſame | 5 | ste. Agathe. |
| *Di.* | 6 | *Quinquag.* |
| lundi | 7 | s. Vaaſt. |
| mard | 8 | ste. Apolline. |
| merc | 9 | *Cendres.* |
| jeudi | 10 | s. Siméon. |
| vend | 11 | s. Severin. |
| ſame | 12 | s. Melece. |
| 1 *Di.* | 13 | *Quadragéſime.* |
| lundi | 14 | s. Valentin. |
| mard | 15 | s. Fauſtin. |
| merc | 16 | 4 *Tems.* |
| jeudi | 17 | ste. Julienne. |
| vend | 18 | s. Barbat. |
| ſame | 19 | s. Romual. |
| 2 *Di.* | 20 | *Reminiſc.* |
| lundi | 21 | s. Alexandre. |
| mard | 22 | s. Flavien. |
| merc | 23 | s. Merault. |
| jeudi | 24 | Les s. Plaies. |
| vend | 25 | s. J. de M. |
| ſame | 26 | ste. Iſabelle. |
| 3 *Di.* | 27 | *Oculi.* |
| lundi | 28 | ste. Honorine. |

Lettre Dominicale. B.

*Epacte. XVIII.*

## JUILLET.

Nouv. Lune le 6.
Prem. Quar. le 14.
Pleine Lune le 21.
Dern. Quart. le 28.

| | | |
|---|---|---|
| vend. | 1 | s. Martial. |
| same. | 2 | Visit. N. D. |
| 7. *Di.* | 3 | s. Anatole. |
| lundi. | 4 | Tr. s. Mart. |
| mard. | 5 | s. Abel. |
| merc. | 6 | s. Tranquil. |
| jeudi. | 7 | s. Thom. Ev. |
| vend. | 8 | s. Thibauld. |
| same. | 9 | s. Cyrille. |
| 8 *Di.* | 10 | 7 Freres. |
| lundi. | 11 | Tr. s. Benoît. |
| mard. | 12 | s. Prix. |
| merc. | 13 | s. Turiaf. |
| jeudi. | 14 | s. Bonaventur. |
| vend. | 15 | s. Henri. |
| same. | 16 | N. D. du C. |
| 9 *Di.* | 17 | s. Alexis. |
| lundi. | 18 | s. Clair. |
| mard. | 19 | s. Vinc. Paul. |
| merc. | 20 | ste. Marguer. |
| jeudi. | 21 | s. Victor. |
| vend. | 22 | ste. Madelein. |
| same. | 23 | s. Apolinaire. |
| 10 *D.* | 24 | *Jours Canicul.* |
| lundi. | 25 | s. Jacq. s. Ch. |
| mard. | 26 | Tr. s. Marcel. |
| merc. | 27 | s. Georges. |
| jeudi. | 28 | ste. Anne. |
| vend. | 29 | ste. Marthe. |
| same. | 30 | s. Abdon. |
| 11 *D.* | 31 | s. Germ. Aux. |

## AOUST.

Nouv. Lune le 5.
Prem. Quar. le 13
Pleine Lune le 20.
Dern. Quart. le 26.

| | | |
|---|---|---|
| lundi. | 1 | s. Pierre ès-li |
| mard. | 2 | s. Etienne P. |
| merc. | 3 | Inv. s. Etien. |
| jeudi. | 4 | s. Dominique. |
| vend. | 5 | s. Yon. |
| same. | 6 | Tra. N. Seign. |
| 12 *D.* | 7 | s. Gaëtan. |
| lundi. | 8 | s. Justin. |
| mard. | 9 | s. Domitien. |
| merc. | 10 | s. Laurent. |
| jeudi. | 11 | Susc. ste. Cou. |
| vend. | 12 | ste. Claire. |
| same. | 13 | Vig. *jeûne.* |
| 13 *D.* | 14 | s. Hippolyte. |
| lundi. | 15 | *ASSOMPT.* |
| mard. | 16 | s. Roch. |
| merc. | 17 | s. Anastase. |
| jeudi. | 18 | ste. Helene. |
| vend. | 19 | s. Agapite. |
| same. | 20 | s. Bernard. |
| 14 *D.* | 21 | s. Privat. |
| lundi. | 22 | s. Symphor. |
| mard. | 23 | s. Thi[illegible]thée. |
| merc. | 24 | s. Ba[illegible]lemi. |
| jeudi. | 25 | s. L[illegible] |
| vend. | 26 | *Fin [illegible] J. Can.* |
| same. | 27 | s. Cesaire. |
| 15 *D.* | 28 | s. Augustin. |
| lundi. | 29 | s. Médéric. |
| mard. | 30 | s. Fiacre. |
| merc. | 31 | s. Ovide. |

## SEPTEMBRE.

☉ *Nouv. Lune le* 3.
☽ *Prem. Quart. le* 12.
☉ *Pleine Lune le* 18.
☾ *Dern. Quart. le* 25.

| | | |
|---|---|---|
| jeudi. | 1 | s. Leu s. Gill. |
| vend. | 2 | s. Lazare. |
| same. | 3 | s. Grég. Pape. |
| 16 *D.* | 4 | ste. Rosalie. |
| lundi. | 5 | s. Victorin. |
| mard. | 6 | s. Zacharie. |
| merc. | 7 | s. Cloud. |
| jeudi. | 8 | *Nativ. N. D.* |
| vend. | 9 | ste. Reine. |
| same. | 10 | s. Nic. Tol. |
| 17 *D.* | 11 | s. Patient E. |
| lundi. | 12 | s. Raphaël. |
| mard. | 13 | s. Mantille. |
| merc. | 14 | *Ex.* ste Cr. 4. *T.* |
| jeudi. | 15 | s. Nicodême |
| vend. | 16 | s. Cyprien. |
| same. | 17 | s. Lambert. |
| 18 *D.* | 18 | s. J. Chrisost. |
| lundi. | 19 | s. Th. de V. |
| mardi | 20 | s. Eustache. |
| merc. | 21 | s. Matthieu. |
| jeudi. | 22 | s. Maur. [*Aut.*] |
| vend. | 23 | ste. Thecle. |
| same. | 24 | s. Andoche. |
| 19 *D.* | 25 | s. Firmin. |
| lundi. | 26 | ste. Justine. |
| mard. | 27 | s. Come, s. D. |
| merc. | 28 | s. Ceran. |
| jeudi. | 29 | s. Michel. |
| vend. | 30 | s. Jérôme. |

*Indiction Romaine* 3.

## OCTOBRE.

☉ *Nouv. Lune le* 3.
☽ *Prem. Quart. le* 1[illegible].
☉ *Pleine Lune le* 1[illegible].
☾ *Dern. Quart. le* 2[illegible].

| | | |
|---|---|---|
| same. | 1 | s. Remi. |
| 20 *D.* | 2 | l'Ange Gard. |
| lundi. | 3 | s. Denis Aréop. |
| mard. | 4 | s. François. |
| merc. | 5 | ste. Aure. |
| jeudi. | 6 | ste. Foy. |
| vend. | 7 | s. Serge. |
| same. | 8 | ste. Brigide. |
| 21 *D.* | 9 | *s. Denis.* |
| lundi. | 10 | s. Paulin. |
| mard. | 11 | s. Agilbert. |
| merc. | 12 | s. Venant. |
| jeudi. | 13 | s. Geraut. |
| vend. | 14 | s. Caliste. |
| same. | 15 | ste Thérese. |
| 22 *D.* | 16 | s. Gal. |
| lundi. | 17 | s. Cerboney. |
| mard. | 18 | s. Luc, Ev. |
| merc. | 19 | s. Loup, Ev. |
| jeudi. | 20 | s. Caprais. |
| vend. | 21 | ste. Ursule. |
| same. | 22 | s. Mellon. |
| 23 *D.* | 23 | s. Romain. |
| lundi. | 24 | s. Magloire. |
| mardi | 25 | s. Cresp. s. C. |
| merc. | 26 | s. Rustique. |
| jeudi. | 27 | s. Frumence. |
| vend. | 28 | s. Sim. s. J. |
| same. | 29 | s. Lucain. |
| 24 *D.* | 30 | s. Narcisse. |
| lundi. | 31 | Vig. jeûne. |





## LES REGLES DU REVERSIS.

Air : *Ne v'là-t-il pas que j'aime.*

DU *Reversis* le jeu charmant
Plaît à toutes nos Dames ;
Le goût de son amusement
Flatte & séduit leurs ames.



Dès qu'il paroît un *Quinola*,
Leur gaîté nous étonne ;
Chacun crie : Ah ! le voilà !
On l'a mis à la Bonne.



L'art d'enlever un *Corbillon*
Est ce qu'il faut apprendre ;
Ecoutez de quelle façon
L'on parvient à le prendre.



Avant que de rien hasarder,
Examinez la carte :
Vous ne pourrez jamais jouer,
Si Madame n'écarte.



D'abord on ne devine pas
Tout le jeu d'une Belle ;
Fixez ſes yeux, ſon embarras
Très-ſouvent le décele.



Elle uſe, pour vous éviter,
De manege & d'adreſſe ;
Elle ſort, faites-la rentrer,
Pourſuivez-la ſans ceſſe.



Elle cache en vain ce qu'elle a ;
Si, dans cette aventure,
Le *cœur* lui manque, forcez-la,
Votre victoire eſt sûre.



C'eſt alors qu'il faut ſe preſſer,
Achevez la conquête.
Qui tarde trop à ſe placer,
Fait quelquefois *la bête*.



De ce jeu le *dix* eſt proſcrit ;
Le *deux* a l'avantage ;
Les gros nombres ſont ſans crédit
Ici comme en ménage.



De vos coups faites-vous payer ;
Mais ne trichez personne :
Il faut *arroser* le panier
Chaque fois que l'on donne.



Pour vous tirer d'un mauvais pas,
Gardez quelque sortie :
Un coup que l'on n'attendoit pas,
Fait perdre la partie.



Du *Reversis*, jeunes garçons,
Apprenez la rubrique ;
Amour m'a dicté ses leçons,
Mettez-les en pratique.



*On trouve chez le même Libraire, ſéparément ou réunies enſemble :*

Les Regles des Jeux

du PIQUET,
du WICHT,
du TRÉSEPT,
du REVERSIS.



# REGLES DU JEU DU REVERSIS.

*Maniere de donner les Cartes & de faire le panier.*

IL faut être quatre personnes ; avoir chacune une boëte qui contient ordinairement dix contrats & vingt fiches ; il y a en outre un petit panier dans lequel chaque Joueur doit mettre quatre fiches : celui qui donne en met huit ; au moyen de quoi il doit y avoir vingt fiches

dans le panier ; & à chaque coup, si le panier n'est pas retiré, celui qui donne y met quatre fiches, ce qui l'augmente de quatre fiches par coup tant qu'il n'est pas retiré : lorsqu'il est vuide, on remet chacun quatre fiches, & celui qui donne en met huit. Il faut prendre un jeu de cartes entieres dont on ôte les dix ; on donne les cartes à droite, trois à chaque Joueur pour le premier tour, & quatre à soi, ensuite toujours quatre ; en sorte que chacun des trois Joueurs ait onze cartes, que celui qui donne en ait douze, & qu'il en reste trois sur la table.

Ces trois cartes s'appellent *le talon.* Elles se mettent au milieu de la table, elles servent à remplacer l'écart que chacun des trois premiers fait, ou est en droit de faire d'une de ses cartes contre une de celles qui sont sur la table.

Le premier prend la premiere, e ſecond la ſeconde, & le troiſieme a troiſieme.

Celui qui a donné écarte auſſi ; nais n'ayant pas de carte à prenre, il ſe trouve réduit à onze cares comme les autres.

Lorſqu'on eſt content de toutes es cartes de ſon jeu, ou que l'on raindroit d'en prendre une plus nauvaiſe que celle qu'on écarteoit, on regarde la carte du talon u'on auroit pu prendre, & on a met à l'écart ; mais on ne peut lus la mettre dans ſon jeu, quand n n'a pas écarté avant de la voir.

Les cartes de l'écart ſe placent eſſous le panier, afin qu'elles ne uiſſent pas ſe confondre avec les utres cartes du jeu.

Quand les quatre cartes de l'écart ſont ſous le panier, le premier oue ce qu'il veut, les autres fourniſſent chacun à leur tour de la

couleur demandée, s'ils en ont; sinon telle carte qu'il leur plaît.

Celui qui a mis la plus haute carte de la couleur demandée, leve la main & la retourne devant lui; il joue ensuite la carte qu'il veut, sur laquelle les autres fournissent de même chacun à leur tour dans le même ordre, & ainsi de suite jusqu'à la onzieme (1).

Il ne faut pas confondre ensemble plusieurs levées, parce que, quand une levée n'est pas couverte & retournée, tous les Joueurs peuvent demander à voir la précédente; mais on ne peut voir que celle-là.

S'il n'y a qu'une Dame, l'usage

(1) On observe qu'il faut fournir de la couleur tant qu'on en a : il n'est point permis de renoncer à moins que l'on ait les quatre as, comme il sera dit ci-après.

est de lui présenter les cartes pour donner, attendu qu'il y a de l'avantage à être dernier. Si l'on veut tirer à qui fera, on sépare le jeu en quatre tas à-peu-près; & la personne dans le tas duquel se trouve le valet-de-cœur que l'on appelle *Quinola*, est celle qui fait.

Les cartes se comptent ainsi; l'as vaut quatre points, le roi trois, la dame deux & le valet un (1).

Il faut convenir, 1°. combien on jouera de tours, l'usage est d'en jouer huit, quelquefois dix; 2°. si à la fin de la partie on partagera les bêtes ou si l'on continuera de jouer jusqu'à ce qu'elles soient tetirées. L'usage est de laisser cette

(1) Le valet-de-cœur ne vaut qu'un point dans les mains; mais si l'on joue la partie sous le panier, il compte quatre points.

décision aux perdans : dans la rigueur il faudroit faire ces conventions avant de jouer.

Il y a des personnes qui jouent la premiere bonne, c'est-à-dire, que si un as ou un quinola est placé à la premiere carte, il se paie double ; c'est encore une des conventions à faire avant de jouer.

Les différens objets intéressans dans ce jeu, sont la partie, les as, le quinola, le reversis, les quatre as.

### *Partie simple.*

Lorsque toutes les cartes sont jouées, celui qui dans ses levées a le plus de points, paie à celui qui n'en a point ou qui en a le moins, quatre fiches pour ce qu'on appelle la partie.

En cas d'égalité de points, celui qui a le plus de levées paie la

partie : en cas d'égalité de points & de levées, c'eſt le premier qui paie. Par rapport au gain, lorſqu'il y a égalité de points, c'eſt celui qui a moins de levées qui gagne la partie ; & s'il y a égalité de points & de levées, c'eſt le dernier qui gagne : c'eſt un des avantages de la place de dernier que le troiſieme a ſur le ſecond ; & le ſecond ſur le premier.

### *Partie ſous le panier.*

L'uſage actuel eſt de jouer la partie ſous le panier, c'eſt à-dire, que celui qui la perd paie à celui qui la gagne autant de fiches qu'il ſe trouve de points dans les cartes qui ſont ſous le panier ; & c'eſt dans ce cas ſeulement que le quinola ſe compte pour quatre points.

Quand on joue la partie ſous le panier, on ne la paie jamais

moins de quatre fiches : ainsi, s'il ne se trouvoit que des cartes blanches, où deux ou trois points, on n'en payeroit pas moins quatre fiches.

*Partie avec le tapis.*

Il y a des maisons où l'on paie outre la partie quatre fiches pour ce que l'on appelle le tapis.

Celui qui gagne la partie doit demander à chacun des joueurs les as ou le quinola qu'il auroit pu jouer pendant le coup, sans quoi on n'est pas tenu de les payer.

*Des As.*

L'as de carreau donné en renonce est payé deux fiches à celui qui l'a placé par celui qui le reçoit, les trois autres ne se paient qu'une fiche chacun.

Mais lorsqu'on est forcé à prendre

avec un as, on paie le double à celui qui a forcé de mettre cet as, c'est-à-dire, quatre fiches pour l'as de carreau, & deux fiches pour chacun des autres.

Lorsque l'on place son as en renonce duc ou à la bonne, c'est-à-dire, à la derniere carte, il se paie le double, ce qui fait quatre fiches pour l'as de carreau, & deux fiches pour chacun des autres.

Et si l'as est forcé à la derniere carte, il se paie le double, c'est-à-dire, huit fiches pour l'as de carreau, & quatre pour chacun des autres.

Lorsqu'on se trouve obligé de jouer ses as soi-même, ce qui s'appelle les gorger, ou lorsqu'on les joue volontairement, c'est à celui qui gagne la partie à les demander, & on les lui paie; savoir, pour l'as de carreau deux fiches, &

pour chacun des autres une fiche ; à moins qu'ils ne soient joués ducs, alors ils se paient le double.

## *Du Quinola.*

On appelle Quinola le valet-de-cœur qui, lorsqu'il peut être placé sur une autre carte que du cœur, vaut à celui qui l'a placé en renonce toutes les fiches qui se trouvent dans le panier, & en outre quatre fiches que lui donne la personne qui fait la main sur laquelle est tombé le Quinola.

Et au contraire ; lorsque la personne qui a le Quinola est forcée de le mettre sur du cœur, elle fait la bête, c'est-à-dire, qu'elle met dans le panier autant de fiches qu'il s'en trouve au moment où le Quinola lui est forcé ; & en outre elle paie huit fiches à la personne qui a joué le cœur sur lequel son Qui-

nola eſt tombé, & les deux autres Joueurs paient chacun quatre fiches à celui qui a forcé lé Quinola, ce qui s'appelle *la conſolation.*

Lorſque l'on a le Quinola dans ſon jeu, il faut voir ſi l'on a aſſez de cœurs pour pouvoir le garder, il en faut ordinairement trois & le Quinola, ce qui le rend quatrieme; & comme il n'y a que douze cartes de la même couleur, ſi elles ſont partagées, on peut fournir un cœur ſur chacune des trois premieres levées de cœur, & on a encore le Quinola. Il n'eſt pas ordinaire que les autres Joueurs jouent quatre cœurs de ſuite, quoique cela arrive cependant; mais c'eſt le jeu de garder le Quinola lorſqu'il eſt quatrieme: il y a même des perſonnes qui le gardent ſeulement troiſieme lorſqu'il eſt accompagné des gros cœurs, ou

que l'on a renonce à une couleur (1) ; mais cela dépend de la disposition du jeu & de l'idée du Joueur.

Si le Quinola est placé duc, c'est-à-dire, à la derniere carte, celui qui le reçoit paie à celui qui l'a placé huit fiches.

Si le Quinola est forcé duc, celui qui l'a forcé reçoit seize fiches de celui qui fait la bête, & quatre fiches de chacun des deux autres Joueurs.

Si la personne qui a le Quinola est obligée de le jouer, elle fait la bête, à moins qu'elle ne fasse le Reversis, comme il est dit ci-après ; ainsi comme on voit, il y a trois manieres de faire la bête ; l'une lorsqu'on est obligé de placer son

(1) On appelle avoir renonce à une couleur, lorsqu'on n'en a point.

Quinola ſur cœur ; ( car comme on l'a obſervé, il n'eſt pas permis de renoncer, ſinon on feroit ce qui s'appelle la bête de renonce ) l'autre, lorſqu'ayant été obligé de donner les petites cartes que l'on avoit dans ſon jeu, on reſte avec des groſſes cartes qui font rentrer ; enſorte que ne pouvant plus ſortir, on eſt obligé de jouer ſon Quinola, ce qui s'appelle *le gorger* ; & la troiſieme, quand on joue le Quinola, & qu'on ne fait pas le Reverſis.

Nous l'avons dit, c'eſt à la perſonne qui gagne la partie à demander quatre fiches à celui qui a joué le Quinola.

Celui qui place en renonce le Quinola doit retirer ſur-le-champ le panier ; car s'il le laiſſoit & ne s'en appercevoit qu'après que les cartes du coup ſuivant ſeroient coupées, il ne pourroit plus le retirer.

Si celui qui a le Quino
faire le Reverſis, il faut
joue avant les deux dernier
quoi il ne retireroit pas le
attendu qu'alors les deux d
cartes ſont nulles.

Lorſqu'il y a pluſieurs bê
à la fois (on doit avoir ſoi
écrire), c'eſt toujours
groſſe que l'on met au p
premiere, car on ne les m
toutes enſemble, mais l'u
l'autre à meſure qu'elles
rent.

Lorſqu'il n'y a plus de
on refait le panier, c'eſt
que chacun des Joueurs n
tre fiches, & celui qui
met huit.

*Du Reverſis.*

On appelle faire le R
lorſque l'on fait toutes l
ſans exception.

Celui qui a fait le Reverſis ſe fait payer ſeize fiches par chacun des autres Joueurs, & reſtituer celles qu'il a payées pour les as, même les quatre fiches du Quinola, s'il l'a reçu & payé.

Le Reverſis eſt entrepris, quand les neuf premieres levées ſont faites par le même Joueur; alors il n'eſt plus queſtion de la partie.

S'il ne fait pas les deux dernieres, le Reverſis eſt rompu; & il paie à celui qui le lui a rompu, c'eſt-à-dire, qui le premier des trois autres a fait l'une des deux dernieres levées, ſeize fiches.

Lorſque le Reverſis eſt entrepris, les deux dernieres levées ſont franches. Tous les as, même le Quinola, joués, gorgés, forcés, ou donnés en renonce dans ces deux dernieres levées, ne ſe paient ni ne ſont payés.

## *Le Quinola avec le Reverſis.*

Lorſqu'on a le Quinola, & qu'on fait le Reverſis, on tire le panier, pourvu qu'on ait joué ſon Quinola à l'une des neuf premieres levées, ſoit de ſon propre mouvement, ſoit en prenant du Quinola la premiere levée. Alors, non-ſeulement on ſe fait rendre les huit fiches du Quinola forcé à la premiere levée, mais encore on ſe fait payer le Reverſis par chacun des autres Joueurs, c'eſt-à-dire, ſeize fiches.

Si l'un des Joueurs, ayant joué ſon Quinola, & fait les neuf premieres levées, ne fait pas les deux dernieres, il fait la bête de ce qui eſt dans le panier, & paie à celui qui lui a rompu le Reverſis ſeize fiches pour le *Reverſis rompu.*

Quand un des Joueurs a fait

neuf levées, & qu'il lui reſte le Quinola, il ne peut plus tirer le panier, ni faire la bête, ſoit qu'il faſſe le Reverſis, ſoit qu'on le lui rompe; le Quinola redevient alors dans quelque main qu'il ſe trouve un valet ordinaire.

## *Des quatre As.*

Lorſqu'un des Joueurs a les quatre As dans ſon jeu, après avoir écarté ou laiſſé ſa carte à l'écart; il eſt libre de renoncer quand il veut; mais ſi l'un des Joueurs fait le Reverſis, celui qui avoit les quatre As le paie ſeul, tant pour lui que pour les autres, c'eſt-à-dire, qu'il lui en coûte quarante-huit fiches.



## REGLES DE RIGUEUR.

I. Si un Joueur prend ſa carte ſans avoir écarté, le coup eſt nul.

II. Le premier qui doit jouer doit vérifier ſi tous les Joueurs ont mis au panier, ſinon il paie dans le panier pour ceux à qui il n'a pas fait mettre pendant que celui qui eſt à ſa gauche donne les cartes.

III. On ne peut reprendre ſa carte lorſqu'elle eſt à l'écart.

IV. Si à la fin du coup on s'apperçoit qu'il y a eu erreur dans l'écart, ſoit parce qu'un des Joueurs n'auroit pas écarté ou auroit écarté deux cartes, le coup eſt nul & ſe recommence.

V. Quand on a coupé, il n'eſt plus tems de demander les As ni le Quinola joués ou gorgés, ni la partie,

partie, ni de prendre le panier, ſi l'on a placé le Quinola, & qu'on ait oublié de le prendre ſur-le-champ. De même, ſi l'on a refait le panier en oubliant d'y faire mettre une bête due, & que l'on ait écarté pour le coup ſuivant, celui qui la devoit eſt quitte.

VI. Celui qui jette ſon jeu croyant faire le reſte des mains, eſt cenſé faire le reſte, quand même un autre Joueur ſeroit forcé par ſon jeu de prendre, attendu que celui qui jette ſon jeu conſent à faire le reſte des mains, & doit payer aux autres Joueurs les As ou Quinola *que l'on met alors ducs, quand même on n'auroit pas eu jeu de les placer ainſi*; ce qui n'a pas lieu s'il s'agiſſoit d'un Reverſis : alors, celui qui pourroit rompre obligeroit celui qui jette ſon jeu de le reprendre & de jouer ſes cartes l'une après l'autre.

VII. Quand un Joueur croyant gagner la partie, ou voulant favoriser celui qui la gagne, demande le Quinola joué ou les As avant que celui qui la gagne les ait demandés, il les paie pour ceux qui les doivent.

VIII. S'il arrive quelqu'événement imprévu qui forme difficulté, elle doit être décidée à la pluralité des voix, non compris celui qui y a donné lieu ; & la décision fait loi pendant toute la partie.



## REGLES

*Le plus généralement adoptées quand on ne joue pas à la rigueur.*

I. Lorſqu'on s'eſt trompé en donnant, ou qu'il y a une carte retournée dans le jeu, on recommence avec celui des deux jeux que demande celui qui perd le plus.

II. Si quelqu'un n'ayant pas écarté prend ſa carte du talon par diſtraction, il la remet à l'écart s'il s'en apperçoit avant qu'on joue; s'il ne ſe ſouvient pas de celle qu'il a priſe, le premier à jouer lui tire une carte au haſard, & elle eſt miſe à l'écart ſans qu'il la voie.

III. Il faut avoir attention, quand on eſt premier, de ne jouer qu'après que l'écart eſt complet;

quand il est échappé de jouer auparavant, il est permis de reprendre sa carte & d'en jouer une autre, pourvu cependant que personne n'ait encore fourni.

IV. Il ne faut jamais jouer avant son tour (1).

V. Il est toujours permis de demander, avant de jouer sa carte, que celles déjà jouées soient mises

(1) Cette faute est des plus communes, & cependant des plus essentielles; car elle dispose du gain de la partie & du sort du Quinola tout autrement qu'il ne seroit arrivé, parce que celui avant le tour de qui on a joué, voyant tomber un as ou un roi sur une carte qu'il comptoit relever pour en jouer une qui auroit pu forcer ou faire gorger le Quinola, aime mieux lâcher la main; d'où il résulte que celui qui étoit dernier, & devoit naturellement gagner la partie, manque à la gagner, & quelquefois la perd en recevant le Quinola *duc*.

dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées, même de les y mettre; mais il n'eſt pas permis de le faire remarquer à ceux qui ne le demandent pas (1)

VI. Il l'eſt auſſi de demander à celui qui renonce pour la premiere fois, s'il n'a pas de la couleur demandée, pour éviter une diſtraction qui cauſe toujours du déſagrément. On peut avertir celui qui releve une main qui n'eſt pas à lui, mais on n'y eſt pas obligé.

VII. Lorſqu'on s'apperçoit de ſoi-même qu'on renonce, & que l'on reprend ſa carte ſur-le-champ,

(1) Il eſt même très-important de tenir les cartes des levées que l'on fait dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées, cela ſoulage la mémoire, fait voir où ſont les renonces, & met au fait du jeu de ſes adverſaires.

on n'eſt pas obligé de relever la main, quoiqu'on le puiſſe : celui qui avoit fourni après la renonce eſt libre de jouer différemment.

VIII. Si celui à qui on prouve à la fin d'un coup qu'il a renoncé en pouvoit faire la main, & avoit le Quinola, il ne peut en être payé ni tirer le panier, à moins qu'il ne l'eût placé avant ſa renonce, & il ne peut gagner la partie ; & s'il avoit renoncé à cœur pour ſauver ſon Quinola, il ſeroit obligé de faire la bête & de payer à celui qui le lui auroit forcé.

IX. Si celui qui a placé le Quinola oublie de retirer le panier avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, il le perd.

X. Il eſt toujours permis de regarder dans ſes propres levées ; mais on ne peut voir dans celles de ſes adverſaires que la derniere faite, lorſque la ſuivante

n'eſt pas couverte. On peut arrêter une levée complette qui eſt encore ſur le tapis, pour demander à voir la précédente ; mais on ne doit pas la prendre ſoi-même dans le jeu de l'adverſaire. Si elle étoit mêlée avec les précédentes, il ſeroit obligé de les montrer toutes.

XI. Lorſqu'il y a du doute ſur la perte ou ſur le gain de la partie, parce qu'un ou pluſieurs Joueurs ont confondu leurs levées enſemble ou avec l'écart, ce ſont toujours ceux qui ont conſervé leurs levées diſtinctes qui la gagnent ou ne la perdent pas.

XII. Quand on ſe trompe de couleur ou de perſonne en demandant les As joués, le paiement n'en eſt pas dû.



# DE LA MANIERE

## *DE JOUER,*

### ET PREMIEREMENT

## DE L'ÉCART.

1°. LE plus beau de tous les jeux au Reverſis, & le ſeul où le gain le plus gros qu'on y puiſſe faire eſt certain & ſans inquiétude, eſt compoſé des huit plus gros cœurs & des trois as des autres couleurs, ou, pour parler plus généralement, toutes cartes rois, y compris le Quinola, & dans toutes les couleurs; ſi l'on n'eſt pas premier. Avec ce jeu-là, il eſt impoſſible de ne pas faire le Reverſis & gagner le panier, à moins qu'on ne faſſe la faute

groſſiere de ne pas jouer ſon Quinola dans les neuf premieres levées ; ainſi, il eſt clair qu'on ne doit pas écarter.

2°. Si au lieu de la dame de cœur on en avoit le deux, le Reverſis ne ſeroit plus sûr ; mais comme le Quinola le ſeroit, à moins qu'on ne fît la faute de jouer ſon troiſieme cœur avant les as des autres couleurs, tandis que la dame de cœur ne ſeroit pas tombée ; il eſt encore évident qu'on ne doit pas écarter.

3°. Si vous avez la dame, le valet, huit, ſept, ſix & cinq de cœur, deux *deux* gardés par les as, & une renonce, il ne faut pas non plus écarter, parce que le Quinola eſt aſſuré, ſi l'on joue à votre renonce, & que ſi l'on vous attaque par l'un de vos as, il eſt auſſi preſque certain que vous gagnerez le panier, ſi vous ne faites pas la faute de jouer vos ſorties, c'eſt-à-dire,

vos *deux* avant d'avoir épui
cœurs & joué l'as qui vous r
4°. Le Quinola ſeptieme pa
les bas cœurs ; & le deux , t
quatre & cinq d'une autre cou
eſt encore un jeu sûr pour g
le panier, ainſi il ne faut pas éc
5°. Enfin , un jeu compoſ
tierement de deux , de trois
quatre , étant un jeu sûr po
point faire de mains , il eſt e
évident qu'on ne doit pas éc
Il n'y a exactement qu'ave
cinq ſortes de beaux jeux , ou
qui , avec quelque différence
viennent au même , qu'on p
établir pour regle de ne pas éc
excepté même le troiſieme qu
mande de la conduite ; les a
n'exigent que la plus petite a
tion.
Il y a des gens heureux qu
ſardent tout , & à qui tout ré
d'autres trop timides qui ne h

dent rien. Il faut un milieu. La regle que l'on doit ſuivre, quand on joue prudemment, eſt de ne ſe déterminer à prendre un parti, que quand, en n'y riſquant pas plus qu'on n'y peut gagner, il y a autant d'apparence pour que contre ſa réuſſite. *Voilà pour ce qui regarde le port du Quinola.* Si l'on y peut gagner plus qu'on n'y peut perdre, on peut le tenter avec moins de probabilité pour, que contre ſa réuſſite. Telle eſt l'entrepriſe du Reverſis.

Si l'on a le Quinola ſeul, ſecond ou troiſieme, on doit l'écarter de préférence à toute autre carte, à moins qu'on n'ait jeu sûr pour faire le Reverſis (1), c'eſt-à-

(1) Quoiqu'on faſſe une regle aux commençans d'écarter le Quinola troiſieme, il eſt vrai cependant qu'il y a bien des

dire ; toutes cartes supérieures dans les autres couleurs, le Quinola

---

dispositions de jeu où il est plus en sûreté que quatrieme, sur-tout si l'on joue avec de bons Joueurs. Par exemple, si vous vous faites une renonce en écartant, & que vous ayez plusieurs sorties dans les autres couleurs, vous pouvez porter le Quinola troisieme, soit par l'as, le roi ou la dame, soit par deux blanches ; car, 1°. vous pouvez prendre un quatrieme cœur ; 2°. l'on peut entrer par votre renonce, ou être forcé d'y jouer si vous avez les gros cœurs, parce qu'ayant deux fois à relever la main, vous cherchez à faire rentrer ceux qui n'ont pas de cœurs ; 3°. si vous avez deux petits cœurs, & qu'il tombe huit blanches sur les deux premieres levées de cœur, un bon Joueur qui aura la main ne s'avisera pas d'en jouer un troisieme. Il n'en jouera même pas un troisieme, quoique les huit blanches ne soient pas tombées, s'il n'y a plus que le Quinola qui pût relever celui qu'il joueroit, parce qu'il y a au moins deux contre un à

troiſieme par l'as, & le roi ou la dame, & qu'on ſoit dernier (1).

---

parier que le Quinola eſt écarté ; mais avec de médiocres Joueurs, ce coup eſt très haſardeux, parce qu'ils jouent cœurs tant qu'ils en ont, ſans regle ni meſure.

(1) A parler préciſément, le Reverſis avec le Quinola troiſieme n'eſt sûr qu'avec l'as & le roi, & lorſqu'on eſt dernier, parce que, ſi l'on joue un petit cœur, vous prenez du Quinola; cependant il y a très-peu de bons Joueurs qui ſe refuſent de le tenter avec l'as & la dame, parce qu'aſſez ordinairement le roi eſt à l'écart, ou tombe ſur l'as. Néanmoins il y a un inconvénient attaché à la place de dernier dans ces ſortes de jeux, c'eſt que l'as de cœur n'étant pas carte de rentrée, indique toujours preſqu'à coup sûr l'une des trois choſes ſuivantes : *ou que l'on a écarté le Quinola*, ſi l'on n'a pas de cœur, *ou qu'on l'a trois ou quatre*, & qu'on ne pourſuive pas le Quinola, *ou enfin qu'on veut faire le Reverſis*. Moyennant cela, les adverſaires, s'ils ſavent jouer, ſe mettent en garde ; & tel qui au-

Lorſqu'il eſt accompagné de trois autres cœurs, en ſuppoſant les huit cœurs reſtans partagés également dans la main des trois autres Joueurs, celui qui en a le plus n'en ayant que trois, ne peut par conſéquent forcer le Quinola.

Mais il faut ſe ſouvenir que ce n'eſt pas uniquement de la quantité des cœurs qui accompagnent le Quinola, que dépend le gain ou la perte du panier. Nous avons

---

roit peut-être donné à la ſeconde main le roi de cœur ſur l'as joué par un des Joueurs en cheville, ne le donnera pas, ſi c'eſt celui qui eſt dernier qui a relevé de la dame pour jouer l'as. Malgré cela, c'eſt toujours bien joué de garder le Quinola à pareil jeu, parce que le pis-aller eſt de ne le jouer qu'à la dixieme main ſi le roi n'eſt pas tombé, moyennant quoi on en eſt quitte pour le Reverſis rompu; & on ne fait pas la bête alors.

vu que l'on fait la bête ſi l'on gorge le Quinola. Ce n'eſt donc pas aſſez pour le porter qu'il ſoit bien accompagné de cœurs, il faut encore avoir des *ſorties*, c'eſt-à-dire, des *deux* des autres couleurs; & même, ſi l'on n'eſt pas premier à jouer, il faut que ces ſorties ſoient gardées par de groſſes cartes.

Il faut donc conſerver précieuſement les groſſes cartes qui ſervent de garde aux ſorties que l'on a, ſans s'embarraſſer de la perte ou du gain de la partie, puiſque c'eſt uniquement de votre ſortie que dépend le gain du panier qui eſt votre objet principal.

Si au lieu d'avoir quatre piques inférieurs, on en avoit quatre moyens, ce ſeroit le jeu, malgré la quantité de cœurs, d'écarter le Quinola, ſur-tout ſi l'on étoit premier, à moins qu'on ne voulût tenter de faire le Reverſis, dans

l'espérance que les quatre plus gros piques tomberont sur les cœurs ; car il y a six contre un à parier qu'on sera relevé sur le premier pique qu'on jouera, après avoir épuisé les cœurs, & qu'on sera obligé de rentrer par un second pique sans pouvoir sortir.

Enfin, si au lieu de quatre piques on avoit deux moyens carreaux, comme valet & neuf, un moyen trefle & un moyen pique, on peut risquer de porter le Quinola en se faisant renonce à trefle ou pique, dans l'espérance qu'il ne rentrera pas de la couleur écartée, ou que ce sera une très-basse carte ; mais on ne doit pas être bien surpris si l'on gorge ce Quinola, parce qu'il y a à parier qu'il le sera de trois coups deux.

Ce n'est donc pas assez pour porter le Quinola, qu'il soit accompagné de quatre ou cinq cœurs ;

l faut encore avoir des ſorties sû-
:es, ſoit en cœur même, ſoit dans
es autres couleurs, c'eſt-à-dire,
jui ſoient gardées par des as, ou
u moins par des rois ou des da-
nes.

Si étant dernier vous aviez le
Quinola ſixieme par les plus gros
:œurs, as de pique quatrieme par
e deux & le trois, as & deux de
:arreau & renonce à trefle, il faut
écarter le deux de carreau, parce
qu'il eſt clair que, ou vous pla-
:erez votre Quinola à la premiere
levée ſi l'on vous joue trefle, ou,
à moins que l'un de vos adverſaires
n'ait ſix cœurs & de quoi vous re-
lever à pique, vous donnerez vo-
:re Quinola à la bonne, ou bien
vous ferez le Reverſis, & gagne-
'ez le panier en même tems; au
ieu qu'en écartant l'as de carreau,
i l'on commence par vous tirer
votre deux de carreau, & que ſur

le premier cœur qu'on jouera, & ceux que vous ferez obligé de jouer enſuite pour les épuiſer, on ſe défaſſe des piques, qu'il y en ait pluſieurs à l'écart, vous courez riſque de gorger le Quinola.

Si vous n'aviez pas le roi ou la dame de cœur, ce ſeroit encore le jeu avec de bons Joueurs, d'ecarter le *deux* de carreau de préférence à l'as; car un bon Joueur ne manquera pas de juger en vous voyant relever de l'as le premier carreau, ou que vous avez écarté le Quinola, ou que vous voulez faire le Reverſis; ou qu'ayant le Quinola, l'as de carreau étoit la garde de votre ſortie. Vous voyant les cœurs, il s'en tiendra aux deux dernieres conjectures; & en conſéquence ne manquera pas de relever de ſon roi ou de ſa dame de cœur, ſoit pour vous tirer votre ſortie de carreau avant de vous faire rentrer en

cœur, & alors vous placez votre Quinola; ſoit pour vous faire rentrer en cœur ſur-le-champ, ce qui vous remet dans votre jeu, ayant votre ſortie sûre en pique (1). Si au contraire vous écartez l'as de carreau, un bon Joueur qui vous aura tiré le deux, n'en rejouera pas; & ſi par haſard ou dans l'idée de tirer auſſi la ſortie, il joue pique: vous voyant relever de l'as, il ne manquera pas d'en rejouer un ou même deux s'il les a, après avoir

(1) Avec des perſonnes qui jouent mal, cette fineſſe ſeroit plutôt nuiſible; car, comme ils ne réfléchiſſent pas, ou qu'ordinairement ils ne prennent d'un as que quand ils ſont forcés, en vous voyant prendre de l'as ce carreau, ils ne vous en ſuppoſeront pas un ſecond: auſſi eſt-il vrai qu'avec ces perſonnes-là, le Reverſis devient jeu de haſard & fort inſipide.

pris le premier cœur que vous jo
rez, & vous faisant ensuite ren
en cœur, vous gorgez le Quino
parce qu'il ne se trouve plus de
que sur le jeu pour vous l
sortir.

L'expérience fera connoître q
y a une quantité de hasards
favorisent la réussite d'un Qui
troisieme, & quelquefois tout
& qui concourent aussi souvent
faire gorger au plus beau jeu
seroit sans fin d'entrer sur cela
des détails. Il suffit de donner
regle qu'un Quinola n'est *por*
que quatrieme avec des sort
lorsqu'on n'a point de renonce;
n'est beau que lorsque ces so
sont gardées, toutes les fois q
n'a pas les petits cœurs, & c
n'est pas premier à jouer, & q
qu'on est sûr de ne pas le gor
lorsqu'on n'a que de gros cœu
qu'on ne les a pas tous, que q

on a autant de ſorties gardées que les adverſaires peuvent relever de fois à cœur avant qu'on les ait pu épuiſer.

Quoiqu'il ſoit rare de prendre le Quinola au talon, on doit, ſurtout lorſqu'il y a beaucoup de fiches au panier, s'abſtenir d'écarter lorſqu'on a un jeu compoſé de telle ſorte que l'on écarteroit le Quinola ſi on l'avoit; mais lorſque le panier eſt *foible*, & qu'en écartant ou l'as de cœur ſecond par un petit cœur, ou un as ou un roi ſeul, on peut prétendre à la partie, c'eſt le jeu de le riſquer.

Lorſqu'on eſt dernier, & qu'on n'a point le Quinola, on a de moins que les autres la crainte de la rentrée, ce qui eſt un grand avantage; mais on peut avoir comme eux celle de recevoir le Quinola *ſimple* ou *duc*, celle de payer le Reverſis ou la partie; ou

*Il est très-important de bien r marquer ceux qui écartent & ceu qui n'écartent pas, car comme c'e presque toujours la crainte de pren dre le Quinola lorsqu'on n'a poi de cœurs, ou qu'on en a peu, q empêche d'écarter; si vous n'av pas le Quinola, & que deux d Joueurs n'écartent pas, il est pre que sûr que celui qui écarte le porte à moins qu'un des deux autres l'ait laissé à l'écart, ce qui rare. Cette connoissance est très-uti pour la maniere de jouer les carte Elle peut même servir à celui qui dernier, à se décider à écarter Quinola quatrieme par les peti cœurs, si le seul qui ait pris est pr mier, & qu'il y ait une grosse b dans le panier, parce qu'il conc avec raison que le premier à jouer au moins quatre gros cœurs, & q le Quinola seroit forcé à la quatrie levée.*

Il faut auſſi éviter d'être plus long à écarter lorſqu'on a un Quinola douteux, ou prétention au Reverſis; car lorſqu'il y a quelques cartes jouées, de bons Joueurs ne manquent gueres de deviner la cauſe de votre embarras.

*Maniere de conduire ſon jeu, ayant le Quinola.*

Quelque beau que ſoit le jeu de celui qui porte le Quinola, il ne peut jamais être sûr de le donner à la bonne, & de gagner la partie en même tems. Lorſque cela arrive, il faut de deux choſes l'une: ou que tous les cœurs qu'il n'a pas ſoient joués, ou qu'il ſoit certain que celui des Joueurs qui les a ne pourra plus rentrer en main. Ainſi, ſi n'étant pas premier, vous aviez le Quinola onzieme par les gros cœurs, & qu'on ne joue pas

pour premiere carte le deux, il faut donner sur-le-champ votre Quinola, parce que, si celui qui releve cette premiere main jouoit le deux de cœur, votre Quinola seroit gorgé, & vous feriez les dix autres mains. Si c'étoit l'as, le roi ou la dame que vous n'eussiez pas, vous pourriez risquer votre Quinola *duc*, parce que, selon les apparences, cette carte sera à l'écart ; mais s'il y avoit une grosse bête au panier ce ne seroit pas le jeu.

Si vous avez le Quinola septiem
par les plus petits cœurs, & qu'
se fasse cinq levées sans qu'on jo
cœur, il faut donner votre Qu
nola à la sixieme, si c'est enc
une autre couleur que cœur
l'on joue, parce que sans
votre Quinola restant cinquier
pourroit être forcé par les
cœurs que vous n'aviez pas, &
peuvent être dans la main de
*qui fera* la sixieme levée.

utes les fois qu'on a le Qui-
quatrieme ou cinquieme par
s cœurs, & toutes petites
d'ailleurs, il n'y a nulle
e qui puiſſe faire éviter la
s'il y a quatre ou cinq cœurs
a main d'un des Joueurs &
es joue de ſuite ; mais lorſ-
a le Quinola cinquieme par
e roi ou la dame, & le *huit*,
, ou le *ſept* & *cinq*, & ſup-
e huit ou neuf de carreau ſeul,
, le huit & le deux de treſle,
& le deux de pique, le gain
perte du panier dépend de la
de jouer.
vous êtes premier (1), vous

---

Si vous n'étiez pas premier, il
t prendre la premiere fois que
pourriez, & même ſi celui qui
mier jouoit, dans le jeu ſuppoſé,
treſle, il faudroit bien vous garder

devez commencer par votre *fauſſe*, c'eſt à-dire, le huit ou le neuf de carreau que vous avez ſeul, enſuite ſi la main vous paſſe, jouer cœur de l'as, puis du roi ou de la dame; ſi les trois Joueurs fourniſſent du cœur, il n'y a pas à héſiter à continuer à jouer le plus gros pour tirer tous les petits cœurs qui pourroient vous faire rentrer ſi vous les laiſſiez dans les mains de vos ad-

---

de vous défaire de votre roi, mais a
contraire donner le huit afin de conſerve
votre ſortie gardée, & de pouvoir rele
ver s'il joue un ſecond trefle. *Si* étant pr
mier & ayant joué dans le jeu ſuppc
votre huit ou neuf de carreau, on pre
pour retourner carreau, il faut ſans b
lancer donner votre Quinola; car ſi p
vouloir le donner *duc*, vous vous
faiſiez d'une des gardes de votre ſor
vous verrez, en réfléchiſſant ſur ce
eſt dit ci-après, que vous courriez
que de gorger le Quinola.

s. Lorſqu'il n'y en a plus,
uez la plus haute de la cou-
nt vous avez la ſortie troi-
par où vous ſortez à la troi-
arte tout au moins ; alors,
joue dans la renonce que
ous êtes faite à la premiere
ou que l'on continue de la
par laquelle vous venez de
vous donnez l'as ou le roi
'oit de garde à votre ſeconde
Si l'on joue de la couleur de
conde ſortie, vous prenez de
e, vous retournez le deux,
donnez votre Quinola à la
Avec un pareil jeu, il n'y
ue pas de milieu entre gor-
Quinola & le donner *duc.*
à la premiere levée de cœur
s trouvez tous dans la main
ul de vos adverſaires, il ne
s continuer à jouer cœur,
alors jouer la moyenne carte
ouleur dont vous avez le roi.

troisieme, afin d'essayer de faire
entrer en main ceux qui ont renoncé
à cœur : si cela réussit, c'est-à-dire
qu'un de ceux qui ont renoncé à
cœur prenne (dans le jeu supposé)
votre *huit* de trefle, il faut bien
observer si celui qui a les cœurs
n'y renonce pas. S'il y renonce (1),

(1) Si celui qui a les cœurs avoit du
trefle & prenoit la main sur celui qui n'a
pas du cœur, il faudroit toujours vous
emparer de la main suivante, afin de
voir s'il a du pique. S'il y renonce,
vous avez encore gagné le panier; car,
après l'as de pique joué, vous jouez les
trefles, s'il prend le deux pour jouer
cœur, vous relevez la main; & sortant
par le deux de pique, vous êtes sûr de
placer votre Quinola. Si celui qui a les
cœurs a du trefle & du pique, vous ne
pourrez éviter de faire la bête si la main
lui passe, à moins qu'il ne fasse une
faute. Dans ce cas, il ne vous reste
plus qu'à avoir l'attention de ne pas gar-

votre jeu eſt sûr ; car alors prenant du roi le ſecond trefle, & jouant vos deux piques en commençant par la plus haute, vous donnerez vraiſemblablement votre Quinola, ſoit que celui qui a les cœurs releve le deux de pique, ſoit qu'il ne le releve pas, parce qu'ayant de quoi relever cœur s'il en joue, vous ſortirez par le deux de treffe qui vous reſte, & ſerez certain que celui qui fera la main ne pourra jouer que d'une couleur à laquelle vous renoncerez ; & même ſi par haſard il eſt à votre droite, & que le ſurplus des levées lui reſte, vous pouvez donner votre Quinola à la *bonne*, puiſque le

---

der votre Quinola pour la derniere afin de ſauver quatre fiches ; bien entendu qu'il ne ſoit pas douteux que votre adverſaire ne ſoit à flux de cœur.

voyant toujours venir tant que
main lui passe, vous ne risqu
rien à le garder. Si la main passoi
celui de votre gauche qui renon
aussi à cœur, vous pourriez enco
garder votre Quinola s'il ne jou
que des cartes *rois*, ou d'une co
leur à laquelle renonçât celui q
à les cœurs ; mais s'il jouoit u
basse carte, il ne faudroit pas di
férer à le placer.

Si au lieu de pouvoir prendre
premiere main, on commence p
vous tirer votre carreau, & ensui
l'on change de couleur, il faudro
toujours prendre pour jouer comn
il est enseigné ci-dessus ; mais à
jeu-là, comme avec tous ceux
l'on est obligé d'épuiser une co
leur avant de sortir, il faut avo
grande attention à observer l
cartes de la couleur de vos sorti
qui tomberont sur vos cœurs,
sur-tout ne pas oublier s'il en e

tombé ſur le *carreau*, ou bien l'on a fourni un cœur en renonce car il arrive ſouvent que, pour avoir voulu épuiſer les cœurs, on ne trouve plus ſur le jeu de la couleur de ſa ſortie, parce que ceux qui n'avoient pas de cœur ont eu le tems de s'en défaire en renonce. Ainſi, dans le jeu ſuppoſé, il vaut mieux courir le riſque de rentrer dans la main de celui qui a les cœurs, que de ſe livrer *à gorger* certainement le *Quinola*, en achevant de tirer les cœurs, ſi l'on voit qu'il ne reſte plus qu'un ou deux trefles ou piques dans les mains de ceux qui s'en défont. Une ſeule diſtraction décide de la perte ou du gain du *panier.*

*Maniere de jouer avec le Quinola & un Reverſis douteux.*

Lorſqu'avec le Quinola cin-

quième par les gros cœurs, on avoit toutes cartes rois dans les autres couleurs, excepté deux baſſes cartes, on a dû, ſi l'on étoit dernier, écarter l'une des deux baſſes cartes, dans l'idée de faire le Reverſis & gagner le panier en même tems, ou au moins de donner le Quinola à la bonne; ou bien ſi n'étant pas dernier & ayant écarté une baſſe carte que vous aviez ſeule, il vous en eſt rentré une autre; ou enfin ſi ayant toutes cartes rois, vous aviez porté le Quinola ſecond par l'as, & qu'il vous fût rentré une baſſe carte. Dans tous ces cas, vous devez commencer par faire les huit premieres levées, en gardant pour vos trois dernieres cartes le *Quinola*, une carte d'une couleur épuiſée & la petite carte; alors s'il n'y a plus de cœurs, & que la petite carte ne ſoit pas devenue *roi*, il faut la jouer pour neuvième,

parce que ſi on vous laiſſe la main, vous faites le Reverſis, & ne perdez ni ne gagnez le panier; & ſi on la releve, vous gagnez le panier & donnez le Quinola duc. S'il y a encore un cœur inférieur au Quinola ou non, vous êtes le maître de courir le riſque que ce cœur ſe trouve dans la main de celui qui relevera votre baſſe carte, ou qu'il ne s'y trouve pas; mais ſi vous n'en voulez pas courir le riſque, vous jouez pour neuvieme carte celle de la couleur épuiſée, & le Reverſis ſe trouvant entrepris, vous évitez la bête. S'il y a encore un cœur inférieur au Quinola, mais que par haſard toutes les ſupérieures de votre petite carte ſoient tombées, vous jouez le Quinola pour neuvieme, & gagnez le panier en faiſant le Reverſis tout à la fois.

### *De la maniere de jouer lorsqu'on n'a pas le Quinola.*

Toutes les fois qu'on n'a pas le Quinola, on doit chercher à le forcer ou faire gorger si on a jeu à cela; ou à ne pas le *recevoir* surtout à la *bonne*, ce qui dépend souvent de soi; ou enfin tâcher de ne pas perdre la partie, si l'on ne peut la gagner.

Pour connoître si le Quinola est sur le jeu, il y a plusieurs attentions à faire. La premiere est de bien remarquer ceux qui écartent ou n'écartent pas, comme on l'a déjà dit. *En second lieu, si celui qui est dernier releve la premiere main de l'as de cœur ou du roi, ce qui revient au même si vous avez l'as, & renonce à la deuxieme ou troisieme levée, car alors il est presque sûr*

*qu'il a écarté le Quinola* (1).

Une troiſieme obſervation, c'eſt lorſque vous appercevez que l'on garde de gros cœurs dont on pourroit ſe défaire ſur l'as, le roi ou la dame que vous jouez, & qu'on releve le ſecond cœur; car quoi-

(1) Il ne faudroit pas en juger de même, ſi celui qui eſt dernier, au lieu de ſortir tout de ſuite par une baſſe carte de cœur ou autre couleur, jouoit pluſieurs groſſes cartes avant de ſortir; car nous avons vu qu'un bon Joueur n'écartera pas l'as ſecond par le deux ou le trois, quoique dernier, s'il n'a pas jeu sûr pour gagner la partie; au contraire, il ſera bien aiſe de relever le premier cœur pour tirer les ſorties des couleurs ſur leſquelles il pourroit recevoir le Quinola *duc* avant de ſortir par ſon petit cœur; auſſi celui qui a le Quinola, s'il joue bien lui-même, ne manquera-t-il pas de prendre ſur lui, dès qu'il le pourra, pour ſauver ſes ſorties, & tirer les petits cœurs.

que cette façon de jouer puiſſe être relative à la note de l'article précédent, vous aurez raiſon de ſoupçonner celui des Joueurs qui s'en ſervira, d'avoir le Quinola, juſqu'à ce qu'il ait renoncé à cœur, ou qu'il ſoit ſorti par un petit cœur, quoique vous en ayez encore ſuffiſamment pour forcer le Quinola.

On peut encore compter le Quinola à l'écart, lorſqu'ayant l'as de cœur ſeul, ou l'ayant écarté, on voit l'as de carreau ſeul dans la main de celui qui eſt dernier, ou qu'après avoir relevé de l'as de carreau, il ſort ſur-le-champ par un petit carreau ou un petit cœur; parce qu'il n'y a que l'écart du Quinola qui l'ait pu obliger avec un tel jeu à porter l'as de carreau. Avec de médiocres Joueurs il n'y a pas à s'y fier, y en ayant ſouvent qui portent l'as de carreau ſeul en ſe faiſant renonce à cœur pour

gagner deux fiches, comptant qu'on jouera cœur.

Si vous avez quatre gros cœurs, point de renonce; & une ſeule couleur pour ſortie sûre, premier ou non, il y a apparence que vous perdrez la partie, ainſi votre projet doit être de forcer le Quinola, s'il n'eſt que quatrieme : ſi vous êtes premier, vous devez jouer cœur, & ſi vous ne l'êtes pas, vous devez relever la premiere main, ſi vous le pouvez; mais ſi vous trouvez deux renonces au premier cœur joué, & que ceux qui renoncent ſe défaſſent des hautes cartes de la couleur dont eſt votre ſortie, vous joueriez mal en continuant à jouer cœur, car il y a apparence que l'un ou l'autre de ceux qui renoncent a écarté le Quinola, ou bien qu'il eſt au moins cinquieme s'il n'eſt pas écarté; qu'ainſi vous feriez l'avantage de celui qui a le Qui-

nola en épuisant pour lui les cc
& votre désavantage en vous
les moyens de sortir, & par
séquent vous mettant dans l
de recevoir le Quinola *duc.*
donc essentiel de cesser alo
jouer cœur pour jouer les cart
votre jeu qui ne sont point
*sorties*, au hasard de recevoir le
nola simple, qui est ce qui
vous arriver de pire; parce
par événement les sorties de
qui a le Quinola étoient dan
couleurs, ou il prendroit sur
pour les conserver, ou vous
tireriez; & jouant ensuite la
leur où est votre sortie sûre,
n'auriez plus à craindre le
nola.

Lorsque vous avez cinq c
par la dame ou le neuf & le d
& que vous êtes premier ou
la main, il ne faut jamais j
la dame ou le neuf, mais un

cœur, quelque jeu que vous ayez d'ailleurs; parce que, ſi le Quinola eſt ſixieme, vous vous ôteriez un des meilleurs moyens de le faire gorger; & s'il n'eſt que cinquieme, & que vous n'ayez pas de groſſes cartes dans les autres couleurs, vous vous ôteriez le ſeul moyen de le forcer : car ſi celui qui a le Quinola a ſix cœurs, & qu'il joue bien, il ne manquera pas de chercher à vous tirer les vôtres; ſur-tout s'il a des ſorties sûres. Dans ce cas-là, vous relevez ſur lui à la troiſieme ou quatrieme main de cœur, & tirez ſes ſorties avant de le faire rentrer par le deux de cœur pour lui faire gorger le Quinola. *L'embarras eſt de deviner quelles ſont ſes ſorties; cependant quand tous les Joueurs ſont bons, on doit toujours ſuppoſer les ſorties de celui qui porte le Quinola dans les couleurs dont ſe déſont d'abord ceux qui renoncent à cœur.*

Si celui qui a le Quinola cinquieme ſuppoſoit la dame ou le neuf à l'écart, parce qu'il ne l'auroit pas vu tomber ſur l'as ou le roi, & jouoit ſon quatrieme cœur pour tirer le deux & donner ſon Quinola *duc*; alors vous prendriez de la dame ou du neuf, & forceriez le Quinola.

Lorſque vous n'avez que quatre petits cœurs & que vous êtes premier, ſi le Quinola n'eſt que quatrieme, & que vous ayez de quoi relever dans toutes les couleurs, il y a grande apparence que vous le forcerez; mais s'il eſt cinquieme, il y a toute apparence qu'au contraire vous le recevrez *duc*.

Ce ſont là de ces coups où il faut quelquefois s'abandonner au haſard en ſuivant ſon penchant. Cependant, indépendamment des obſervations que vous avez faites ſur l'écart qui peuvent donner quel-

ques lumieres, ordinairement l'incertitude ne doit pas durer longtems; car ſi celui qui a le Quinola ne s'empare pas de la main pour vous tirer vos quatre cœurs, il y a à parier qu'il ne l'a que quatrieme, ou du moins a un mauvais jeu d'ailleurs. Or, comme peut-être il a une renonce dont il eſpere qu'on jouera en tâtant les autres couleurs, il faut lui laiſſer la main tant que vous pouvez, ſi vous le voyez venir; & ſi l'un des Joueurs prenoit ſur lui, relever la main, ſi vous avez de quoi, pour le faire rentrer en cœur, & le voir venir de nouveau. Vous empêchez par cette manœuvre qu'on ne joue à ſa renonce, & c'eſt la meilleure maniere de faire gorger un Quinola que vous n'êtes pas sûr de forcer.

Si vous n'avez que trois petits cœurs, & que vous ayez une ou

ne se partagent pas beaucoup. 5°. Enfin, ce n'est qu'en jouant les hautes qu'on peut connoître la disposition du jeu des adversaires; car si en jouant le roi, l'un me donne la dame, l'autre le cinq & l'autre le deux, je suis presque sûr de leur jeu; au lieu qu'en jouant le huit, si l'on fournit le sept, le cinq & le deux, je ne suis pas plus instruit de la situation du valet & du neuf que je ne l'étois.

Si en jouant d'après le principe ci-dessus, un roi ou une dame troisieme ou quatrieme pour premiere carte, vous trouvez deux renonces, dont l'une soit le Quinola, il faut cesser sur-le-champ d'en jouer, si vous n'avez pas jeu d'ailleurs à tenter le Reversis, parce qu'infailliblement vous perderiez la partie; & comme c'est votre pis-aller que celui qui a le reste de la couleur rentre en main, & vous y fasse rentrer

entrer vous même, il faut jouer votre ſortie; mais ſi trouvant deux renonces, le Quinola ne tombe pas, c'eſt le jeu de continuer à tirer toutes les cartes au-deſſous des vôtres avant de jouer votre petit cœur. Par-là, vous vous décidez, il eſt vrai, à perdre la partie; mais auſſi vous vous aſſurez de ne pas payer le Quinola, & vous pouvez eſpérer de le faire gorger, ſi celui qui le porte n'a que cette couleur pour ſortie, ou que ceux qui y renoncent aient le tems de ſe défaire de la couleur de ſon autre ſortie.

La plupart des Joueurs médiocres, s'ils ſont premiers, & ont une fauſſe qui ſoit dame, valet ou neuf, commencent par la jouer, quelle que ſoit la quantité & qualité des cœurs qu'ils ont. C'eſt très-mal ſavoir le jeu que de ſe faire une regle générale de commencer par ſa fauſſe.

Lorſque vous n'avez que deux c trois petits cœurs, cela eſt très bie joué, parce qu'il ne faut pas mettre dans le cas d'arrêter la pou ſuite du Quinola; ce qui arrivero ſi celui qui a le Quinola, après voi avoir ôté vos deux ou trois peti cœurs, jouoit de la couleur de vo tre fauſſe en cherchant à éviter ce lui qui a autant de cœurs que lui & que la main vous reſtât. Ma ſi vous avez quatre petits cœurs cela eſt très-mal joué; car celui q a le Quinola quatrieme, en trou vant quatre dans votre main, r manquera pas de vous éviter e jouant à la renonce qu'il aura v que vous vous êtes faite.

C'eſt preſque toujours mal joué lorſqu'on a été obligé de relev la premiere main d'une autre cou leur que cœur, d'en retourner ſu le-champ, fût-ce un deux, à moi qu'on ait écarté le Quinola, pari

qu'il y a toute apparence que c'eſt la fauſſe de celui qui la joue, & que conſéquemment s'il a le Quinola on le recevra, ou le fera donner à la ſeconde levée. Il ne faut donc jamais ſe permettre le retour de la couleur de celui qui, étant premier, ne joue pas cœur, que lorſqu'on a jeu sûr dans les autres couleurs, & qu'elles ſont plus nombreuſes.

C'eſt toujours mal joué, lorſqu'on n'a pas perdu décidément la partie, de jouer un troiſieme cœur lorſque le Quinola ne peut être que troiſieme, à moins qu'il n'y ait une très-groſſe bête au panier, parce qu'il peut être rentré, ce dont il n'eſt ſouvent que trop aiſé de s'appercevoir avec les perſonnes qui ne ſont pas maîtreſſes de leur premier mouvement.

Lorſqu'on veut faire le Reverſis à la faveur de gros cœurs, il faut

garder l'as ou le roi, si cela est possible, pour forcer le Quinola quatrieme ou cinquieme, afin qu'il ne fasse pas sa main.

Ce peu de préceptes suffira en les combinant pour conduire tous les jeux qui y auront quelque rapport; mais on doit sentir que toute la théorie possible devient inutile, si l'on manque d'attention ou de mémoire; car il arrive fréquemment qu'on perd la partie pour avoir donné en renonce un roi de préférence à un trois, à un Joueur qu'on n'a pas pris garde, ou qu'on ne se souvient pas qui renonçoit à la couleur de ce roi, & qui vous fait rentrer par le deux de votre trois, au moyen duquel vous faites encore deux ou trois mains, parce que vous restez avec deux ou trois cartes d'une couleur épuisée.

*Il est donc essentiel, pour bien jouer le Reversis, de se souvenir non-*

*ſeulement des cartes jouées par leſquelles vous pouviez ſortir, ou qui pouvoient vous faire rentrer, mais encore des couleurs auxquelles renoncent vos adverſaires.*

Ce qu'on a dit de l'attention à ménager ſes ſorties pour éviter le Quinola duc, s'applique tout naturellement aux as ducs, & même en général à éviter de faire les dernieres mains, ſur-tout lorſqu'on a obſervé qu'il y a peu de figures tombées.

*Il reſte une obſervation à faire, qui eſt de donner toujours quand vous en avez le choix, beaucoup de points à celui qui en a déja, plutôt qu'à celui qui n'en a point, ſi vous en avez vous-même aſſez pour craindre de perdre la partie; & au contraire de garder un as ou un roi d'une couleur épuiſée pour le donner à celui qui n'a point de mains, en cas qu'il vienne à en faire une, ſi*

*vous n'avez qu'une main blanche ; ou un ou deux points , & que vous ne puissiez plus rentrer , afin de gagner la partie.*

Avec tout cela , il ne faut pas perdre de vue qu'il ne sauroit y avoir de conjectures , si probables qu'elles soient , que la bisarrerie de l'écart ne puisse faire porter à faux ; & il faut convenir qu'il n'y a point de jeu plus propre à exercer la patience que le Reversis ; car quelquefois un très-beau jeu , en apparence , tourne très-mal ; mais en revanche il n'est pas très-rare que le plus vilain tourne à bien , au point même de gagner la partie , soit parce qu'un des Joueurs aura cru pouvoir tenter le Reversis , soit parce qu'il aura un Quinola embarrassé , c'est-à-dire , par les gros cœurs , & avec deux ou trois couleurs chargées dans lesquelles il n'a qu'une sortie sûre , soit enfin parce

qu'il ſe ſera déterminé à pourſuivre un Quinola qui pouvoit être cinquieme ou ſixieme.

*Maniere de jouer ayant les quatre As.*

Lorſque vous avez les quatre as, il faut bien prendre garde de le laiſſer appercevoir, juſqu'à ce qu'il y ait deux des Joueurs qui aient des levées, parce que, dès qu'on s'en apperçoit, on ne manque pas de favoriſer celui qui veut entreprendre le Reverſis ; ainſi il faut ne renoncer que lorſqu'on ſe voit obligé de prendre. Si malgré cette attention les levées continuent d'être faites par le même Joueur, il faut garder vos quatre as tant que vous le pouvez, & vous défaire en renonce ſur la huitieme & neuvieme main des deux as dont les couleurs ſont le plus épuiſées, alors vous

êtes sûr de rompre le Reverſis à la bonne, ſi ces deux mains paſſent encore au même Joueur ; mais il eſt bon d'être averti que cette poſition eſt très-capable de troubler quiconque n'eſt pas sûr de ſon attention & de ſa mémoire ; & pour peu qu'on doute de ſoi dans cette occaſion, il vaut mieux renoncer au gain de la partie dès la ſixieme main, afin de ſortir à la ſeptieme & ſe débarraſſer de la crainte de payer le Reverſis pour les autres, ou au moins les quatre as & la partie ; c'eſt pourquoi il faut toujours garder la plus baſſe carte de ſon jeu, & un petit cœur de préférence ſi on le peut, afin de forcer le Quinola ou le faire gorger s'il eſt dans la main de celui qui alloit au Reverſis.

C'eſt un coup très-piquant qu'occaſionne quelquefois l'attention à cacher les quatre as. Celui qui a

le Quinola, comptant avoir épuisé les cœurs, si c'est lui qui a fait les mains, ou que celui qui les a faites, étoit le seul qui eut les cœurs, se croit sûr du panier & du Quinola duc, & éprouve l'événement cruel de se voir forcer le Quinola, & quelquefois même à la bonne. A la vérité, il y a très-peu de dispositions de jeu où un bon Joueur puisse y être attrapé.

### *Ce que c'est qu'esquicher.*

Esquicher ou s'esquicher, (on dit l'un & l'autre) c'est ne pas prendre une levée lorsqu'on auroit pu la prendre; ainsi on esquiche à propos ou mal-à propos. En voici quelques exemples. Vous avez une levée blanche, & êtes le plus près du panier; un des Joueurs n'en a point; il y a sept ou huit levées de faites, sur lesquelles vous vous

êtes apperçu qu'il étoit à flux en carreau ; vous avez pour quatre dernieres cartes le neuf, le trois le deux de trefle, & le deux de carreau. Le premier en main joue le huit de trefle, & le second fournit le sept, celui qui n'a point de levée se défait d'un bas carreau il ne tient qu'à vous d'esquicher du trois de trefle, mais vous joueriez mal, parce qu'en faisant encore cette main blanche, & jouant le deux de carreau, vous vous assurez la partie suivant toute apparence ; puisque celui qui est à flux de carreau doit faire le reste ; & quand il ne feroit que des mains blanches, vous auriez l'avantage ; mais supposons qu'il y ait un gros panier, qu'il ne reste plus que trois cartes à jouer, que les trois vôtres soient le neuf & le deux de trefle & le deux de carreau ; que celui qui joue le huit de trefle ait été

obligé de faire connoître qu'il a le Quinola ; le reste comme dans l'exemple précédent : dans cette supposition, le bien public peut l'emporter sur le vôtre particulier ; & c'est bien jouer d'esquicher, parce que le Quinola est gorgé, si celui qui l'a n'a pas le trois de trefle ; & s'il l'a, votre pis-aller est de faire recevoir le Quinola duc à celui qui est à flux de carreau, ce qui peut encore vous faire gagner la partie.

Autre exemple. Vous êtes le dernier. Le Quinola est affiché, c'est-à-dire, que celui qui l'a a été obligé de tirer les cœurs, & pour cela de relever souvent par ses as ou ses rois pour faire son jeu. Il resta avec deux cartes, & joue le quatre de pique, un des Joueurs renonce & l'autre donne le trois, vous avez le roi & le deux ; il est évident qu'à moins que vous n'ayez écarté le Quinola, vous devez vous esquicher

du deux de pique pour le faire gorger ; mais si la main ne reste pas à celui qui est censé avoir le Quinola, à moins que vous ne soyez exactement sûr qu'il n'y a plus de pique sur le jeu, il faut prendre du roi, & sortir par le deux.

Voici un autre exemple qui ne peut avoir lieu qu'entre bons Joueurs, quoique la regle soit aussi certaine & aussi évidente pour quiconque a l'habitude de compter exactement, que les précédentes.

Le Quinola est affiché. Celui qui l'a a la main & n'a plus que deux cartes, vous êtes immédiatement après lui, vous avez le roi & le deux de pique ; il en est tombé cinq, savoir l'as, la dame, le valet, le neuf & le sept ; celui qui a le Quinola joue le six : sur vingt Joueurs ordinaires de Reversis, il y en aura quinze qui n'hésiteront pas à prendre du roi pour sortir par le

deux dans l'idée d'éviter le Quinola, dut. Cependant ce coup seroit très-mal-joué, parce que non seulement il y a vingt contre un à parier que le trois, le quatre & le cinq sont dans les mains des deux autres Joueurs, & par conséquent qu'en esquichant du deux, le Quinola sera gorgé; mais encore que si, par un écart singulier, l'un des Joueurs se trouvoit obligé de relever du huit qu'il auroit seul, vous êtes toujours sûr de ne pouvoir recevoir le Quinola, & de donner votre avis en réponse. Il est clair que la regle que l'on donne pour celui qui a le roi & le deux, suppose la connoissance qu'il a qu'aucun des autres Joueurs ne sera pas assez inepte pour relever du huit, pour retourner le trois ou le quatre.

En général, c'est un défaut des commençans d'esquicher tant qu'ils le peuvent, ce qui fait qu'après

qu'on leur a tiré toutes leurs b
cartes, ils restent avec toutes
grosses, sont enfin obligés d'en
en main, perdent souvent la
tie en recevant le Quinola
Comme on ne peut leur donne
regles générales sur cela, p
qu'il n'y en a point, ce qu'ils
à faire de mieux, en atten
l'habitude de compter les cou
& l'expérience, c'est de se
une loi de ne jamais donner un c
la premiere fois qu'on dema
d'une couleur, à moins q
n'aient un intérêt certain à rel
la seconde main qu'on joueroit
cette couleur.

Quand on ne voit pas ven
il y a des coups très-embarras
pour les plus habiles Joueurs.
exemple, si celui qui est à v
gauche joue le quatre de pique
les deux Joueurs qui sont après v
n'aient pas renoncé à pique, &

le trois ſoit encore ſur jeu, ce ſera le haſard ſeul qui décidera du bien ou du mal joué, en prenant du roi pour retourner le deux, ou en eſquichant ; & cependant ce même haſard décidera auſſi ſouvent du gain ou de la perte du panier, ſi vous avez le Quinola pour troiſieme carte, ou vous le fera recevoir ou éviter *dut*.

## *Maniere de jouer le Reverſis à trois.*

On prend un jeu de quadrille, on ôte les ſept, au moyen de quoi il reſte compoſé de trente-ſix cartes, neuf dans chaque couleur, quatre figures & cinq blanches. On donne comme à celui à quatre, onze cartes à chacun, & celui qui donne en prend douze. Il n'en reſte que deux pour le talon.

Il eſt rare qu'à ce jeu-là on force le quinola quatrieme ; mais en re-

, il est très aisé à le faire ;
, si celui qui le porte ne
on ne sait pas éviter qu'on
e ses sorties, parce que n'y
que deux cartes de l'écart,
ne connoît pas avant de
, elles sont souvent bientôt
ies ; & que d'ailleurs si l'un
os adversaires renonce à une
eur, dès la premiere main,
connoissez une grande partie
jeu de l'autre.

l s'ensuit de-là qu'il est bien plus
portant qu'au Reversis à quatre,
ne pas esquicher mal-à-propos ;
il ne faut qu'une faute de cette
pece pour gorger un Quinola qua-
ieme ou cinquième, ou pour
onner lieu à un Reversis.

Les regles sont les mêmes qu'au
Reversis à quatre.

*N. B.* Il seroit avantageux pour
la plupart des personnes qui
jouent le Reversis que par routine

& qui, au moyen d'une grande habitude, s'imaginent le ſavoir; qu'ils euſſent ſouvent occaſion de jouer le Reverſis à trois. Ils apprendroient qu'il eſt quelquefois très-bien joué, & même néceſſaire d'épuiſer une couleur, & quelquefois mal joué d'en retourner une ſeconde fois, parce que le bien joué ne conſiſte pas dans des à-peu-près; mais à tirer exactement telle & telle carte: Vérité qui ſe trouve fréquemment démontrée au Reverſis à trois, où la ſimplicité du jeu fait que les fautes y ſont claires & ſans excuſes.

## *Du Reverſis au vis-à-vis.*

L'intéreſſant de ce jeu eſt de donner à ſon vis-à-vis plutôt qu'à un autre, parce qu'il paie le double.

Si un Joueur gagne la partie, & que ſon vis-à-vis la perde, il

la lui paie double ; de même de
as, du Quinola, du Reversis.

Ainsi il peut y avoir seize point
sous le panier, ce qui forme l
partie, quatre fiches pour le tapis
cela fait vingt fiches ; si c'est a
vis-à-vis, il en faut payer quarant

Le jeu est donc autant qu'il e
possible de donner à son vis-à-v
des as, parce que, 1°. le paie
ment est double ; 2°. parce qu'o
lui fait perdre la partie que l'on pet
gagner. Mais alors celui qui voit qu'
va perdre la partie, a grand soi
de faire ensorte que le Joueur
droite ou à gauche la gagne ; e
conséquence, il aime mieux l
prendre ses levées que de lui e
laisser faire ; parce qu'alors il ne l
paie pas double.

*Du Quinola forcé.*

Il y a des maisons où l'on jou
au Quinola forcé, c'est-à-dire
*qu'on* est obligé de le garder quan

il n'y a pas de bête, ſoit qu'il ſoit ſeul ou ſecond ou autrement, & même ſi l'on ne vouloit pas écarter, & qu'en regardant ſa carte on apperçut que c'eſt le Quinola qui feroit rentré, on eſt obligé de le prendre & d'écarter une autre carte. Mais lorſqu'il y a une bête au panier, on n'eſt plus obligé de le porter.

## *Des deux Quinola.*

Lorſque l'on veut jouer les deux Quinola, on prend le valet-de-cœur d'un jeu pour le mettre dans l'autre dont on retire la dame pour remettre dans le premier jeu ; enſorte qu'il y a deux valets-de-cœur dans un jeu, & dans l'autre deux dames que l'on convient qui paſſeront pour les Quinola.

Les regles du jeu ſont les mêmes, ſi ce n'eſt qu'il y a deux paniers dont l'un appellé le grand pa-

nier contient le double de fiches de ce qui eſt dans le petit.

Le Quinola qui ſe trouve placé le premier remporte le petit panier & eſt payé ſimple : celui qui eſt placé le ſecond eſt payé double.

Lorſqu'une perſonne a un Quinola quatrieme, & qu'elle peut ſoupçonner qu'un des autres Joueurs a l'autre Quinola auſſi quatrieme, alors le premier joue ſon Quinola : il fait à la vérité la bête du petit panier ; mais il fait faire la bête du grand à celui qui n'ayant le ſecond Quinola que quatrieme eſt obligé de le mettre ſur celui qu'on a joué.

Celui qui gagne la partie ne doit pas oublier alors de demander le Quinola joué, ( celui avec lequel on a forcé l'autre ).

*F I N.*

# TABLE DES MATIERES

Contenues dans ce volume.

Fin de la Table.

# INTRODUCTION.

*Ceux qui n'ont aucune idée du Jeu du Whisk, & qui se proposent de l'apprendre, doivent préliminairement savoir, qu'on le joue à quatre, deux contre deux, avec un jeu de cartes entier. Chacun a treize cartes en main; on les donne une à une, en commençant par la gauche; on suit le même ordre pour jouer, de manière que le premier en carte est à la gauche de celui qui donne.*

*L'objet qu'on se propose dans ce jeu, est de faire plus de levées que ses deux adversaires. Il faut avoir fait sept levées pour marquer un point: donc on voit que ce n'est que la septième*

*levée qui se compte, & toutes les levées que l'on fait au-dessus de six, valent chacune un point; excepté néanmoins la derniere, nommée levée impaire, qui fait compter deux points.*

*Dix points font un jeu; si vous faites dix points avant que vos adversaires en aient fait cinq; vous gagnez deux jeux ou une* bredouille, *qui est ce que l'on appelle dans le cours de ce Traité,* partie double. *Il en est de même si vous faites les dix points dans une seule main, ou avant que vos adversaires en aient fait un. Or voici comment cela se pourroit faire.*

*As, roi, dame, valet; sont les quatre honneurs dans toutes les couleurs: celui qui fait, retourne la derniere carte qui lui reste, & celle-là nomme la couleur qui est de triomphe.*

*Indépendamment de l'avantage que donne la possession des honneurs en triomphe, vous marquez deux points si vous en avez trois entre vous & votre associé, & quatre si vous les avez tous. Si chacun des deux partis en a deux, on ne marquera rien.*

*Ainsi, pour avoir dix points dans une main avant que ses adversaires en aient un, il faut supposer que A & B jouant contre C & D, A & B ont tous les honneurs, cela leur donne 4. Il est évident qu'avec un aussi beau jeu, joint à ce qu'ils peuvent avoir d'ailleurs, ils peuvent faire au moins dix levées; ce qui les met à huit. Si C & D ne font que deux levées, & que A & B fassent la levée impaire, qui est double, ils ont gagné la partie double.*

*Si un des deux partis fait la* volte,

*gne la partie. Toutes les regles de eu. sont fort simples, & s'appli- t d'elles-mêmes en lisant ce Traité, out si on est familier avec la théo- le quelqu'autre jeu. Néanmoins faciliter l'intelligence de celui-ci, rouvera dans ce Traité diverses ions de grand nombre de cas em- assans à jouer, pour les personnes n'ont pas encore acquis une grande tude avec ce jeu.*





# LE WHISK.

AIR. *Ne v'la-t-il pas que j'aime.*

WHISK aimable, jeu séduisant,
Tu charmes ma Bergère ;
Il faut que tu sois amusant ;
On te joue à Cythère.



Ta marche est celle des Amours ;
Le secret t'environne ;
C'est le côté du cœur toujours,
Qui dirige la donne.



Hymen peut te regarder noir,
Par juste antipathie ;
Car qui ne fait que son devoir ;
Chez toi perd la partie.



Tes Tableaux offrent à nos mœurs
Des traits philosophiques ;
Le hasard donne les honneurs,
*Le savoir fait* les triques.



De la retourne tout dépend ;
Apprenons à nous taire ;
On tâte, on invite, on s'entend
Avec ſa partenaire.

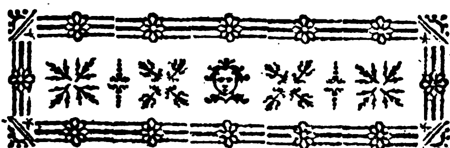
Belles, pratiquez ma leçon,
Employez l'artifice ;
Moins on montre ſon ſingleton,
Plus il rend de ſervice.

Afin de plaire à votre ami,
Ayez quelque renonce ;
Au point de huit, on fait un cri
Bien digne de réponſe.

Pour faire le Schelem fameux,
Mettez chacun du vôtre,
On n'obtient ce triomphe heureux
Qu'en entrant l'un dans l'autre.

Etes-vous malheureux, Pharez ;
De Paphos, c'eſt l'uſage ;
Après le Robe retirez,
Le bonheur eſt volage.

F I N.



# TRAITÉ
## DU JEU
# DU WISHK,

*Contenant les Loix de ce Jeu, des Règles pour le bien jouer, divers Calculs pour en connaître les Chances, & la solution de plusieurs cas embarrassans.*

## CHAPITRE PREMIER.

### *Des Loix du Jeu du Whisk.*

#### ARTICLE PREMIER.

LE jeu du Whisk se joue entre quatre joueurs, deux contre deux, associés ensemble, avec un jeu de cartes entier; chacun des joueurs a treize cartes en main. Celui qui

donne les diſtribue une à une en commençant par la gauche. On ſuit le même ordre pour jouer; de ſorte que le premier en carte eſt à la gauche de celui qui donne, & le dernier à jouer eſt à ſa droite.

II. Chaque joueur doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes, & s'il arrivait que quelqu'un n'en eût que douze, qu'il ne s'en apperçût qu'après avoir joué pluſieurs levées, & que les trois autres joueurs euſſent leur compte juſte, la donne ſera bonne, il n'y aura de puni que celui qui aura joué avec douze cartes, parce que certainement il perdra au moins un point; mais ſi un des joueurs avait quatorze cartes, la donne ſerait nulle; & celui qui aurait donné perdrait ſa donne.

III. La partie au jeu de Whisk eſt de dix points, ceux des joueurs aſſociés qui ont les premiers fait ce nombre, gagnent la partie. Il faut ſept levées pour compter un point; toutes les levées après la ſixieme comptent un point, & la levée impaire compte deux points.

IV. Les honneurs font marquer deux points, ſi on en a trois entre ſoi & ſon aſſocié; & quatre points ſi on les a tous Deux honneurs ne font rien compter, parce qu'il y a égalité entre les deux partis.

V. S'il arrive qu'un des deux partis faſſe l

volte, il gagne la partie, quand même il n'aurait pas le nombre de dix points complet.

VI. Si un des deux partis fait dix points avant que l'autre parti en eſt fait cinq, il gagne une partie double, ou le double de l'argent qui eſt ſur le jeu, à moins que l'on ne convienne du contraire; de même ſi on fait dix points dans une main, on gagne le double du jeu, à moins que l'on ne convienne auſſi du contraire.

VII. Au jeu du Whisk l'enjeu n'a jamais été limité; mais ſuivant l'eſprit du jeu, il doit être fourni également par chacun des quatre joueurs; cependant il y a des ſociétés où il n'y a qu'un des partis qui met l'enjeu à ſon tour, & même on a vu des joueurs qni le mettaient chacun à leur tour. On ne peut rien régler là-deſſus dans la crainte de voir violer les loix du jeu : chacun convient de cette partie comme il l'entend; mais l'eſprit du jeu en eſt toujours le même.

VIII. Celui qui donne doit laiſſer ſur la table la carte qu'il a tournée, juſqu'à ce que ce ſoit ſon tour à jouer; dès qu'il l'a mêlée dans ſa main avec les autres, perſonne ne doit lui demander quelle carte il a retournée, mais bien quelle eſt la couleur qui eſt de triomphe. La conſéquence qui réſulte de cette loi, eſt que celui qui donne ne peut pas indiquer une autre carte que

celle qu'il a tournée ; ce qu'il pourrait aiſément faire s'il lui était permis de la mêler ſubitement avec ſes autres cartes.

IX. Si une carte du jeu ſe trouve retournée, celui qui donne redonnera, à moins que ce ne ſoit la dernière : mais ſi celui qui donne, donnait de droite à gauche aulieu de gauche à droite, il perdrait ſa donne.

X. Aucun joueur ne doit prendre ſes cartes & les relever de deſſus la table pendant que l'on donne encore ; il doit attendre que la carte de triomphe ſoit tournée.

XI. Si une carte ſe tourne en donnant, celui qui donne ne perd pas ſa donne, mais il dépend de ſes adverſaires de lui faire redonner, à moins qu'ils n'en aient été la cauſe ; car, dans ce cas-là, le choix eſt à la volonté de celui qui donne.

XII. Chaque joueur doit mettre ſes cartes devant lui ; dès que les cartes ſont données, ſi ſes adverſaires mêlent leurs cartes avec les ſiennes, ſon aſſocié eſt maître de demander que chacun poſe ſes cartes ſans les voir pour trouver ſon compte ; ſi les adverſaires ne le veulent pas faire, il peut demander une nouvelle donne.

XIII. Les joueurs aſſociés doivent ranger entre eux les levées qu'ils font en les diſpoſant à demi-croiſées l'une ſur l'autre,

afin que l'on puiſſe voir aiſément combi
chaque partie a fait de levées.

XIV. S'il arrive qu'un joueur renonce
les adverſaires ajoutent deux points à ce
qu'ils ont déjà faits, & la partie qui
renoncé démarque d'un point. Ainſi da
le cas où elle aurait dix points & la part
adverſe huit, ceux-ci compteraient di
tandis que la partie qui a renoncé ne com
terait plus que neuf. Il en eſt de mên
dans tel autre point où ſe peut trouv
la partie.

XV. On ne doit point déclarer une r
nonce avant que la levée ne ſoit faite
que celui qui a renoncé ait rejoué; ſi
renonce ſe fait ſur la dernière levée
la main, elle doit être punie comm
celle qui ſerait faite dans le courant
la main.

XVI. Si le joueur qui a renoncé, s'a
perçoit de ſa renonce avant que ſa car
ſoit couverte, ou même avant que la l
vée ſoit retournée, il peut reprendre
carte, ainſi que ſon aſſocié, s'il le veu
mais ſes adverſaires deviennent maîtr
de ſon jeu & peuvent l'obliger de jou
telle carte qu'ils voudront dans la co
leur qu'ils jugeront à propos de mettre ſu
le tapis.

XVII. La renonce ne peut ſe faire e

ſur la couleur qui eſt de triomphe ; ſur les autres couleurs on eſt maître de faire des feintes en jouant d'autres cartes, pour dans la ſuite de la main devenir maître dans la couleur ſur laquelle on a fait une feinte.

XVIII. Lorſqu'un joueur joue avant ſon tour, ſes adverſaires peuvent lui faire jouer ſa carte tant qu'ils le jugeront à-propos pendant toute la main ; ou ſi l'un des adverſaires eſt premier à jouer, il peut ſe faire nommer par ſon aſſocié les couleurs qu'il doit jouer.

XIX. Si un joueur ſe croit aſſuré de faire toutes ſes cartes ſans jouer, il peut l'expoſer à découvert ſur la table ; mais ſi par haſard il s'en trouvait une ſeule perdante entr'elles, il ſe trouverait expoſé à voir appeller toutes ſes cartes.

XX. Si quelqu'un jette ſes cartes à découvert ſur la table croyant avoir perdu, & que ſon aſſocié ne veuille pas donner gagné, les adverſaires peuvent appeller telle carte qu'ils voudront dans le jeu de celui qui aura mis ſon jeu à découvert ſur la table.

XXI. Si quelqu'un ayant huit points appelle, ſi ſon aſſocié lui répond, & ſi les adverſaires ont jetté leurs cartes, & néanmoins qu'il paraiſſe n'avoir pas deux points

r les honneurs, les adversaires peuvent se
nsulter & demander une nouvelle donne.

XXII. De même, si quelqu'un répond
ns avoir un honneur, la donne est au
hoix des parties adverses.

XXIII. Et si quelqu'un appelle avant que
l'avoir huit points, ses adversaires peuvent
aussi demander une nouvelle donne; &
dans ces trois cas, la donne restera à celui
qui l'avait, parce que si la donne changeait,
les adversaires pour l'avoir se détermineraient
plus souvent à demander de nouvelles
donnes.

XXIV. On ne peut plus compter les
honneurs que l'on avait dans la dernière
donne, dès que l'on a retourné la nouvelle
carte de triomphe, à moins que
l'on en convienne avant de jouer.

XXV. Aucun joueur ne doit parler à
son adversaire ni même avec son associé,
si ce n'est dans les cas ou situations du
jeu où les loix le demandent ou le permettent.

XXVI. Personne ne doit demander à son
associé pendant le courant de la main, s'il
a joué un ou plusieurs honneurs.

XXVII. Personne ne peut prendre des
cartes neuves au milieu de la partie sans
le consentement des trois autres joueurs.

*On pourrait* ajouter encore beaucou

d'articles au Chapitre des Loix de ce Jeu, sans pour cela être assûré de prévenir toutes les contestations, & de décider tous les cas qui pourraient arriver; c'est ce qui a fait que l'on s'est borné au petit nombre qui est ici; étant bien assûré que la bonne-foi & la droiture naturelle aux honnêtes gens, est suffisante pour décider un grand nombre de positions singulières qui arrivent dans toutes sortes de jeux, lesquelles ordinairement s'abandonnent à l'arbitrage des témoins qui peuvent avoir vu l'incident du jeu.

---

## CHAPITRE II.

*Calculs qui enseignent avec une certitude morale, comment il faut jouer un jeu, ou une main, en démontrant quelle chance il y a, que votre associé ait une, deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans sa main.*

(NB) AVANT toutes choses, il est bon d'observer que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce traité, doivent exactement se mettre au fait des calculs suivans, sur lesquels le raisonnement

de tout ce Traité eſt fondé ; & afin de ne pas trop charger la mémoire, il ſuffira de retenir ſeulement ceux qui ſont marqués d'un (NB.)

*Par exemple.* Vous voudriez ſavoir quelle chance il y a, que votre aſſocié ait une certaine carte dans ſa main ?

RÉPONSE.

Il y a .... contre lui, pour lui.
N.B. Il y en a qu'il ne l'a pas 2 à 1.

II. Vous voudriez ſavoir quelle eſt la chance qu'il a deux cartes d'une certaine couleur dans ſa main ?

RÉPONSE.

Il y a ... contre lui, pour lui.

| | | |
|---|---|---|
| Qu'il n'en a qu'une ſeule, il y a ....... | 31 | à 26 |
| Qu'il n'a ni l'une ni l'autre ...... | 17 | à 2 |
| NB Mais qu'il en a une ou toutes les deux, la chance eſt autour de 5 à 4 ou ....... | 25 | à 12 |

Vous voudriez auſſi ſavoir quelle chance il y auroit de lui ſuppoſer dans ſon jeu trois cartes d'une certaine couleur ?

RÉPONSE.

Il y a . . . . pour lui, contre lui.

| | |
|---|---|
| Qu'il n'en a qu'une est comme 325 pour lui, 378 contre lui, autour de . . . . . . . . . | 6 à |

pour lui, contre lui.

| | |
|---|---|
| Qu'il n'en a pas 2, il y a 156 pour lui, à 547 contre lui, autour de . . . . . . . . | 2 à |
| Qu'il ne les a pas toutes trois, il y a 22 pour lui, à 681 contre lui, autour de... | 1 à 3 |
| Mais qu'il en ait une ou deux, il y a 481 pour lui, à 222 contre lui ou autour de . . . . | 13 à |
| NB. Et qu'il ait 1, 2 ou toutes les trois, est une chance de. . . | 5 à |

*Explication & application de ces Calculs, que tous ceux qui veulent profiter de ce Traité doivent absolument savoir.*

PREMIER CALCUL.

Il y a deux à parier contre, un que votre associé n'a pas une certaine carte supposée.

Pour appliquer ce calcul, supposons que votre adversaire du côté droit joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi, accompagné d'une petite carte, vous pouvez juger qu'il y a à parier deux contre un, que votre adversaire du côté gauche ne pourra faire la levée, si vous mettez votre roi.

Supposons encore que vous ayez le roi & trois petites cartes d'une couleur, & de plus la dame, & trois petites cartes d'une autre; qu'elle sera la couleur qu'il faudra jouer? il faudra jouer celle où vous avez le roi, parce qu'il y a à parier deux contre un que l'as n'est pas derrière la main; aulieu qu'il y a cinq contre quatre, que l'as ou le roi d'une couleur sont derrière vous, & que par conséquent, vous vous feriez du tort en jouant la couleur qui commence par la dame.

## II. Calcul.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre, que de deux cartes, une de quelle couleur que ce soit, se trouve dans le jeu de votre associé; vos adversaires à droite & à gauche, peuvent compter de leur côté sur la même chance : ainsi, posons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur (NB.) les honneurs sont l'as, le roi, la dame, le valet; & sachant qu'il y a à parier cinq contre quatre que votre associé tient dans sa main un des deux autres honneurs restans, vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude, avec beaucoup plus d'assurance.

Supposons encore que vous n'ayez que la dame & une carte de sa couleur, & que votre adversaire à main droite joue de cette couleur; si vous posez la dame sur sa carte, il y a cinq à quatre à parier que votre adversaire à main gauche gagnera; ainsi vous joueriez à votre désavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

## III. Calcul.

Il est comme cinq à deux que votre associé tient une de ces trois cartes d'une certaine couleur.

Ainsi, supposez que vous ayez le valet

& une petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à main droite, joue une carte de cette même couleur, il y a à parier cinq contre deux que votre adversaire à gauche tient, ou l'as, ou la dame, ou le roi de la même couleur : ainsi vous vous feriez du tort dans la même proportion de cinq à deux si vous posiez votre valet sur la carte jouée. Observez en outre qu'en découvrant ainsi votre jeu à votre adversaire du côté droit, il employera toutes sortes de ruses pour tromper votre associé tant qu'on jouera la même couleur.

Pour mieux vous convaincre de la nécessité qu'il y a de jouer toujours les plus basses cartes d'une séquence dans quelle couleur que ce soit, supposons que votre adversaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame, le valet, ou la dame, le valet & le dix : si vous mettez le valet de la séquence composée de roi, dame, valet, vous fournissez à votre associé les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur ; & il en est de même de toutes les autres où vous avez des séquences.

Prouvons encore l'usage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple ; & supposons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi & deux petits triomphes, avec

une quinte majeure, ou cinq autres des plus fortes cartes dans quelle couleur que ce ſoit, que vous ayez joué deux fois atout, & que tout le monde en ait fourni; dans ce cas, il y aura huit triomphes ſur la table, deux reſteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout; il en reſtera encore trois qui ſe trouveront partagés entre les autres trois joueurs; il y a une chance de cinq à deux en votre faveur, que votre aſſocié en a un : ainſi il eſt à préſumer que vous ferez cinq levées avec les ſept cartes qui vous reſtent.



## *Quelques Calculs pour parier son argent au Jeu du Whisk.*

AVEC LA DONNE.

| | | | |
|---|---|---|---|
| a donne vaut . . . | 21 | à | 20 |
| Love (ou un, cinq, six à rien) | 11 | à | 10 |
| . . . . . . . . . . | 5 | à | 4 |
| . . . . . . . . . | 3 | à | 2 |
| . . . . . . . . . . | 7 | à | 4 |
| est 2 à 1 du jeu, & un de la bredouille ou partie double. | 2 | à | 1 |
| . . . . . . . . . . | 5 | à | 2 |
| . . . . . . . . . . | 7 | à | 2 |
| . . . . . . . . . . | 5 | à | 1 |
| est autour de . . | 9 | à | 2 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | à | 1 . . . . . . . sont | 9 | à | 8 |
| 3 | à | 1 . . . . . . . . | 9 | à | 7 |
| 4 | à | 1 . . . . . . . . | 9 | à | 6 |
| 5 | à | 1 . . . . . . . . | 9 | à | 5 |
| 6 | a | 1 . . . . . . . . | 9 | à | 4 |
| 7 | à | 1 . . . . . . . . | 3 | à | 1 |
| 8 | à | 1 . . . . . . . . | 9 | à | 2 |
| 9 | à | 1 autour de. . . | 4 | à | 1 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | à | 2 | . . . | font 8 | à | 7 |
| 4 | à | 2 | . . . | 4 | à | 3 |
| 5 | à | 2 | . . . | 8 | à | 5 |
| 6 | à | 2 | . . . | 2 | à | 1 |
| 7 | à | 2 | . . . | 8 | à | 3 |
| 8 | à | 2 | . . . | 4 | à | 1 |
| 9 | à | 2 | autour de . | 7 | à | 2 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | à | 3 | . . . | font 7 | à | 6 |
| 5 | à | 3 | . . . | 7 | à | 5 |
| 6 | à | 3 | . . . | 7 | à | 4 |
| 7 | à | 3 | . . . | 7 | à | 3 |
| 8 | à | 3 | . . . | 7 | à | 2 |
| 9 | à | 3 | autour de . . | 3 | à | 1 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | à | 4 | . . . | font 6 | à | 5 |
| 6 | à | 4 | . . . | 6 | à | 4 |
| 7 | à | 4 | . . . | 2 | à | 1 |
| 8 | à | 4 | . . . | 3 | à | 1 |
| 9 | à | 4 | autour de . . | 5 | à | 2 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | à | 5 | . . . . sont | 5 | à | 4 |
| 7 | à | 5 | . . . . | 5 | à | 3 |
| 8 | à | 5 | . . . . | 5 | à | 2 |
| 9 | à | 5 autour de | . . | 2 | à | 1 |

AVEC LA DONNE

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | à | 6 | . . . . sont | 4 | à | 3 |
| 8 | à | 6 | . . . . | 2 | à | 1 |
| 9 | à | 6 autour de | . . | 7 | à | 4 |

AVEC LA DONNE.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | à | 7 est au-delà de | . . . | 3 | à | 2 |
| 9 | à | 7 autour de | . . . | 12 | à | 8 |

Huit à neuf est, suivant la meilleure supputation qu'on en ait fait jusqu'ici, autour de trois & demi pour cent en faveur de huit avec la donne ; la chance ne laisse pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne soit que petite sans donne.

## CHAPITRE III.

*Explication de quelques termes, ou m. techniques, employés dans le cours d. Traité.*

### APPELLER LES HONNEURS

APPELLER les honneurs, se dit d les cas pareils au suivant. Un joueur a m qué huit points : il a en main deux h neurs : plutôt que de jouer, il demand son associé s'il en a un ; & dans le cas où dernier en auroit un, il gagne le jeu ; pa que trois honneurs valent deux points. Vo ce qu'on entend par appeller les honneu

### BREDOUILLE.

Bredouille n'est autre chose qu'une pa double. On gagne une bredouille si on m que dix points avant que ses adversaires aient marqué cinq, ou si on peut faire dix points dans une seule main, ou av que les adversaires en aient marqué un. I a des personnes qui regardent ces deux d niers cas comme des jeux de Robert, ou triple ; mais ordinairement ces deux b douilles, quoique doubles, ne valent c cune qu'une partie double.

DERNI

### Dernier en atout.

On se trouve dernier en atout quand on en tient encore un ou plusieurs, lorsque tous les autres sont tombés.

### Demander une carte.

On demande une carte de force à un joueur, que les loix du jeu ont, pour quelque faute, soumis à cette peine : dans ce cas, ses adversaires peuvent lui faire jouer la carte qu'ils veulent, pourvu qu'ils ne le fassent pas renoncer.

### Finasser ou Feinte.

La feinte est un moyen dont se sert un joueur habile, pour faire son avantage. Elle consiste en ceci : quand on vous joue une carte d'une couleur dont vous avez la première & la troisième, vous jugez qu'il vaut mieux mettre votre troisième sur cette carte, & courir le risque que votre adversaire ait la seconde : sur quoi il y a deux à parier contre un qu'il ne l'a pas, & que vous pouvez gagner par ce moyen une levée.

### Forcer.

C'est un moyen d'obliger votre associé ou

votre adversaire de couper une couleur dont il n'a pas. Les divers cas répandus dans ce Traité, indiquent dans quelles occasions il est avantageux ou désavantageux de forcer l'un ou l'autre.

GANER.

C'est ne pas prendre une carte quand on le peut, & la laisser passer pour de bonnes raisons : toutefois sans faire une renonce.

HONNEURS.

Les honneurs sont les quatre premières cartes de chaque couleur. As, roi, dame, valet sont les quatre honneurs.

LEVÉE IMPAIRE.

La levée impaire est la troisième levée de la main ; elle est fort avantageuse à celui qui la fait, en ce qu'elle en vaut deux : & qu'elle lui fait compter deux points. On trouve dans ce Traité divers moyens pour se la procurer.

MARQUES.

Sont les signes dont on se sert pour marquer l'état de son jeu. Chaque joueur a ses marques.

NAVETTE.

On fait la navette lorſque chacun des aſſociés coupe une couleur ; & que chacun d'eux rejoue à ſon aſſocié celle de laquelle il coupe.

POINTS.

Eſt ce qui forme le jeu : dix points font le jeu. On les marque à raiſon des levées que l'on fait, des honneurs que l'on a entre ſoi & ſon aſſocié, & des renonces que les adverſaires peuvent faire.

QUATRIEME.

Eſt en général une ſéquence de quatre cartes qui ſe ſuivent immédiatement. Dans la même couleur, une quatrième majeure eſt une ſuite ou ſéquence de l'as, du roi, de la dame & du valet, & ainſi des autres.

QUINTE.

Une quinte eſt une ſéquence de cinq cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur. On trouve dans pluſieurs endroits de ce Traité des inſtructions très-étendues, qui apprennent comment on doit jouer toutes ſortes de quintes, de quatrièmes & de tierces, &c.

On dit jouer à rebours, quand on jou[e] d'une façon opposée à celle qui doit s'o[illegible] [illegible] Comme, par exem[ple] [illegible] en triomphe, vous joui[ez] [illegible] vous étiez foible, cela s'appell[e] [illegible] jouer à rebours.

R O B E R.

On entend par le rober un jeu triple, c[e] les cas où l'on aurait gagné trois fois le je[u]. Ceux qui adoptent le rober, le gagnent quand de trois jeux ils en ont gagné deux, ou quand ils ont pu faire dix points da[ns] une seule main; ou avant que leurs adve[r]saires en aient marqué un. Nous avons dé[jà] dit que cela était arbitraire, & que ces c[as] étaient ordinairement regardés comme d[es] bredouilles, ou parties doubles.

T E N A I L L E.

Avoir la tenaille dans une couleur, c'e[st] en avoir la première, la troisième, & êt[re] le dernier à jouer: dans ce cas, vous po[u]vez aisément épier vos adversaires, qua[nd] ils vous joueront de cette couleur. P[ar] exemple: vous avez l'as & la dame d'u[ne]

couleur dont vos adversaires jouent; comme vous êtes dernier à jouer, vous pouvez sûrement faire deux levées. Il en sera de même des autres tenailles inferieures.

## TIERCE.

Est en général une séquence de trois cartes qui se suivent immédiatement dans une même couleur, &c.

Il y a encore eu bien d'autres termes techniques, même tout Anglais, qui ont été de mode & qui ont été abandonnés, parce qu'ils ne prouvaient rien autre chose, sinon que le jeu avait été inventé chez l'étranger. Nous n'en parlons point ici, & même nous avons supprimé ceux qui se trouvaient dans les premieres Editions, parce que nous avons cru qu'un mot Français étoit aussi élégant qu'un mot Anglais, encore souvent mal prononcé.

---

# CHAPITRE IV.

*De la valeur que doivent avoir les cartes, au Jeu du Whisk.*

Nous avons déjà dit que l'on jouait avec un jeu complet de cinquante-deux

cartes, que la carte de la retourne dé
dait la couleur de triomphe. Il reste
présent à expliquer la valeur & le ra
de chaque carte en particulier.

1°. L'as qui prend le roi.

2°. Le roi qui prend la dame.

3°. La dame qui prend le valet.

4°. Le valet qui prend le dix.

Ce sont ces premières cartes que l
nomme les honneurs. Il y a des honne
en triomphes, & de simples honneurs
ne sont pas de triomphe.

5°. Le dix prend le neuf; & ainsi
autres cartes qui sont subordonnées
celles d'un nombre de points supérieurs

S'il arrivait que tous les triomphes f
sent tombés, les cartes qui resteraient en
les mains des joueurs, auraient entr'el
le même rang que nous venons d'expliq
pour celles de triomphe.

Mais si quelqu'un avait encore un p
atout, comme serait le deux de triomp
qu'il le jettât (& ce, à cause qu'il
point de la couleur demandée), le deux
triomphe prendrait la plus forte carte
n'est pas triomphe, & ainsi du reste.

S'il arrivait qu'un joueur n'ait ni de
couleur demandée, ni aucun atout
triomphe, il est hors de cas, & il est
*maître* de jouer ce qu'il veut ou ce qu'i

Il eſt à remarquer que, lorſque les joueurs (avant de commencer la partie) tirent les cartes, pour trouver ceux qui ſeront aſſociés enſemble, l'as perdant ſa valeur, ſe trouve après le deux, & n'eſt compté que pour un point.

---

## CHAPITRE V.

### *Mémoire artificielle, ou Méthode aiſée pour ſoulager la mémoire de ceux qui jouent au Whisk.*

ARTICLE PREMIER.

RANGEZ chaque couleur comme il faut dans votre main, les plus mauvaiſes à gauche, & les meilleures à droite, dans leur ordre naturel; faites-en autant des triomphes, que vous placerez à gauche de toutes les autres couleurs.

II. Si dans le courant du jeu vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reſte dans une couleur, mettez-la à gauche de vos triomphes.

III. Et ſi vous trouvez que vous ayez la meilleure moins une, d'une couleur dont il faut vous reſſouvenir, mettez-la à droite de vos triomphes.

IV. Et si vous avez la troisième bo[n]
carte d'une couleur, dont il faut vous r
souvenir, mettez une petite de ladite c
leur entre les triomphes; & cette troisiè
meilleure, à la droite des triomphes.

V. Pour vous ressouvenir de la meille
couleur dans laquelle votre associé est
tré, placez-en une petite au milieu de
triomphes; & si vous n'en avez qu'un se
à gauche.

VI. Si vous donnez, mettez la carte
vous avez tournée, à la droite de tous
autres, & ne vous en défaites que le
tard que vous pourrez, afin que votre a
cié puisse sentir que cette carte vous re
& jouer en conséquence.

VII. Pour trouver quand les adver
res renoncent dans une couleur, & d
laquelle c'est.

Supposez que les couleurs que vous
placées à droite, vous représentent vo
versaires dans l'ordre où ils se trouver
jeu, à droite & à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux ren
dans une couleur, mettez une petite c
de ladite couleur parmi celles qui repré
tent cet adversaire. Par ce moyen,
vous ressouviendrez non-seulement c
a renoncé, mais vous saurez aussi qu
fait & dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui repréſente l'adverſaire ſoit la même dans laquelle on a renoncé, changez-la contre une autre, & mettez dans celle-ci, au milieu, une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé, & ſi vous n'en avez point, mettez-y une autre à rebours, n'importe de quelle couleur qu'elle ſoit, à l'exception des carreaux ſeulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous reſſouvenir de la couleur dans laquelle votre aſſocié eſt entré le premier, vous pouvez pareillement vous rafraîchir la mémoire ſur celles de vos adverſaires, en mettant la couleur par laquelle ils ſont entrés, à la place qui repréſente dans votre main vos adverſaires, à droite & à gauche; & au cas que vous euſſiez déjà pris d'autres couleurs pour les repréſenter, changez celle-ci contre celles dans leſquelles chacun des adverſaires eſt entré.

Il faut ſe ſervir de cette méthode, quand il eſt plus eſſentiel de ſe reſſouvenir de la première entrée en jeu des adverſaires, que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.



## CHAPITKE VI.

### *Quelques Règles générales qui sont essentielles à observer.*

### ARTICLE PREMIER.

DÈS que c'est à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main. Si vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix, vous devez les considérer comme de bonnes cartes pour entrer en jeu; elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à votre associé dans d'autres couleurs. Commencez par la plus haute de la séquence, à moins que vous n'en ayez cinq; dans ce cas-là, jouez la plus petite (excepté en triomphe où il faut toujours jouer la plus haute), afin d'engager votre adversaire à mettre l'as ou le roi: par ce moyen, vous feriez passer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus petits triomphes, & point d'autres bonnes cartes dans une autre couleur, jouez atout; cela opérera du moins que votre associé jouera

le dernier, & tiendra par conséquent la main.

III. Si vous avez seulement deux petits triomphes avec l'as & le roi de deux autres couleurs, & une renonce dans le quatrième, faites sur le champ autant de levées que vous pouvez; & si votre associé a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez pas, parce que cela pourrait trop affaiblir son jeu.

IV. vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre associé a jouée, dès que vos cartes vous fournissent quelque bonne couleur, à moins que ce ne soit pour achever de gagner une partie, ou pour empêcher de la perdre. On entend par une couleur, lorsque vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées & que vous soyez assuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire, dans l'espérance de marquer deux points sur cette donne; parce que si vous perdiez la levée impaire, cela vous ferait une différence de deux, & vous joueriez à votre désavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette règle, lorsque vous voyez une probabilité

à pouvoir ou ſauver la partie double, ou gagner le jeu : dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut riſquer pour avoir la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de haſarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procureroit à votre adverſaire, ſur la miſe, iroit au-delà des points que vous riſquez de cette façon.

Ce cas ſe rapporte aux Chapitres VI & VII, cas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

VII. Si votre adverſaire a fait ſix ou ſept points à rien, & que vous ſoyez le premier à jouer, vous devez abſolument riſquer une levée ou deux, afin de rendre par-là, le jeu égal; ainſi ſi vous avez la dame ou le valet & un autre triomphe, & point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet de triomphe. Par ce moyen, vous renforcerez le jeu de votre aſſocié, s'il eſt fort en triomphe, & vous ne lui cauſerez point de préjudice au cas qu'il y ſoit faible.

VIII. Si vous avez quatre points, il faut faire en ſorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous procurerez par-là la moitié de la miſe; & afin que vous ſoyez ſûr de gagner la levée impaire, il

faut faire atout avec précaution, quoique vous ſoyez fort en triomphe. Nous entendons par être fort en atout, lorſqu'on a un honneur & trois triomphes.

IX Si vous avez neufs points de la partie, & que vous ſoyez encore fort en triomphe, ſi vous remarquez qu'il y a quelque apparence que votre aſſocié puiſſe couper quelques-unes des couleurs que votre adverſaire a en main, ne jouez pas atout; mais faites en ſorte que votre aſſocié puiſſe parvenir à couper. Par exemple, ſi votre jeu eſt marqué un, deux ou cinq, il faut jouer à rebours pour aller à cinq, ſix ou ſept, parce que dans ces deux derniers cas, vous jouez pour quelque choſe de plus qu'un point.

X. Si vous êtes dernier à jouer, & que vous trouviez que le troiſième joueur ne puiſſe pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre aſſocié a jouée, & que vous n'ayez pas beau jeu vous-même, jouez encore la même couleur, afin de faire tenir la levée à votre aſſocié (*Tenaille*). Cela oblige ſouvent l'adverſaire à changer de couleur, & faire gagner la levée dans la nouvelle couleur choiſie.

XI. Si vous avez l'as, le roi, & quatre petits triomphes, jouez un petit, parce qu'on peut parier que votre aſſocié a un

meilleur triomphe que celui du dernier joueur : si cela est ainsi, vous pouvez faire trois fois atout, sinon vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as, le roi, le valet & trois petits en triomphe, commencez par le roi & jouez ensuite l'as, à moins qu'un de vos adversaires ne renonce, parce que la chance est pour vous, que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits en triomphe, commencez par un petit, parce que la chance est pour vous, que votre associé a un honneur.

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petits en triomphe, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, où vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix, en l'employant quand votre associé vous jouera atout.

Cela se rapporte au Chapitre VIII, cas 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet & quatre petits triomphes, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur, que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & trois petits triomphes, com-

mencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second tour, où vous pourrez tirer parti de votre neuf, en faisant quelques feintes.

Cela se rapporte au Chapitre VIII, cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix & quatre petits de triomphe, commencez par un petit, par les raisons indiquées au n°. 15.

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & trois petits en triomphe, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse sa levée ; la chance est en votre faveur, que les trois honneurs tomberont, en faisant deux fois atout.

XIX. Si vous avez six triomphes d'une plus basse classe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf & le huit, & que votre adversaire ait tourné un honneur : dans ce cas, si vous êtes obligé de passer en revue, à cause de l'honneur, commencez par le dix, parce que vous forcerez votre adversaire de mettre l'honneur à son préjudice, ou du moins, vous donnerez le choix à votre associé de laisser passer sa carte ou non.

XX. Si vous avez l'as, le roi & trois

petits en triomphe, commencez par un petit, par les raisons indiquées au n°. 15.

XXI. Si vous avez l'as, le roi & le valet, accompagnés de deux petits en triomphe, commencez par le roi, parce que cela doit moralement apprendre à votre associé que vous avez encore l'as & le valet en main : & en faisant qu'il tienne la main, il jouera sans contredit un triomphe. Ayant fait cela, vous devez à votre tour faire une feinte avec le valet : ce jeu est immanquable, à moins que la dame ne se trouve seule derrière vous.

Cela se rapporte au Chapitre VIII, cas 1, 2, 3.

XXII. Si vous avez le roi, la dame & trois petits de triomphe, commencez par un petit, par les raisons dites au n°. 15.

XXIII. Si vous avez le roi, la dame, le dix, & deux petits en triomphe, commencez par le roi, par les raisons du n°. 21.

XXIV. Si vous avez la dame, le valet & trois petits de triomphe, commencez par un petit, par les raisons du n°. 15.

XXV. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits en triomphe, commencez par la dame, par les raisons du n°. 16

XXVI. Si vous avez le valet, le dix & trois petits de triomphe, commencez par un petit, par les raisons du n°. 15.

XXVII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits triomphes, commencez par le valet; parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours, où vous pourrez faire une feinte avec votre huit, si votre associé vous fait un retour en triomphe.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus basse classe, le meilleur parti sera de commencer à jouer par le plus bas, à moins que vous n'ayez une séquence de dix, neuf & huit; dans ce cas, il faut entrer en jeu par la plus haute de la séquence.

XXIX. Si vous avez l'as, le roi, le valet & un petit en triomphe, commencez par le roi, par les raisons indiquées n°. 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi & deux petits en triomphe, commencez par un petit, par les raisons du n°. 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame & deux petits en triomphe, commencez par un petit, par les raisons du n°. 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & un petit en triomphe, commencez par le roi, & attendez jusqu'à ce que votre associé vous ait rejoué triomphe; alors faites une feinte avec le dix, pour gagner le valet.

XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & un petit en triomphe, commencez par la dame, afin d'empêcher par-là, que le dix ne faſſe ſa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix & deux points en triomphe, commencez par un petit, à cauſe de ce qui a été dit, n°. 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit, & un petit de triomphe, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf ne faſſe ſa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit de triomphe, commencez avec le dix, parce que vous laiſſez par-là le choix à votre aſſocié de forcer ſur votre carte, s'il le veut.

XXXVII. Si vous avez le dix & trois petits triomphes, commencez par un petit.



## CHAPITRE VII.

### *Quelques Règles parciculières qu'il faut observer.*

ARTICLE PREMIER.

SI vous avez l'as, le roi & quatre petits triomphes, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de ſuite atout, ſans quoi on pourrait vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits en triomphe, & en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout, quand vous ſerez le premier à jouer.

III. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petits triomphes, avec une bonne couleur, faites atout du roi, dans l'eſpérance que le valet tombera au ſecond tour : ne vous amuſez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet & trois petits en triomphe, avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le

neuf & deux petits triomphes, avec
autre bonne couleur, jouez atout d
dame, dans l'espérance que le dix tom
au second tour : ne vous amusez p
faire une feinte avec le neuf; mais j
atout une seconde fois, par les rai
indiquées dans les trois premiers cas d
Chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix,
petits triomphes, & une autre bonne
leur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix
huit & deux petits en triomphe, avec
autre bonne couleur, faites atout du v
dans l'espérance que le neuf tomber
second tour.

VIII. Si vous avez le dix, le neu
huit & un petit en triomphe, avec
bonne couleur, jouez atout du dix.

## CHAPITRE VIII

*Quelques Jeux particuliers, & la f*
*avec laquelle il les faut jouer.*

### ARTICLE PREMIER.

SUPPOSEZ que vous soyez premi
jouer, & que votre jeu soit compos

cartes ſuivantes, du roi, de la dame, du valet d'une couleur; de l'as, du roi, de la dame & de deux petites cartes d'une autre; du roi & de la dame d'une troiſième, & de trois triomphes, il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu, parce que cela ſert d'avertiſſement à votre aſſocié que vous êtes maître dans cette couleur; mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur; il faut faire atout; & ſi vous voyez que votre aſſocié n'eſt pas aſſez fort pour vous ſeconder en triomphe, & que votre adverſaire attaque votre couleur faible, c'eſt-à-dire, celle de laquelle vous n'avez que le roi & la dame, jouez le roi de votre meilleure couleur: & au cas que vous remarquiez qu'un de vos adverſaires puiſſe la couper, continuez à jouer celle où vous avez le roi, la dame & le valet. Et s'il arrivait que vos adverſaires n'entraſſent point dans votre couleur la plus faible, dans ce cas, (quoique votre aſſocié ne puiſſe pas vous ſeconder en triomphe), continuez d'en jouer tant que vous ſerez premier: en voici la raiſon. Par ce moyen, ſuppoſé que votre aſſocié n'ait que deux triomphes, & que chacun de vos adverſaires en ait quatre, il eſt certain qu'en faiſant trois fois atout, il n'en reſtera plus que *deux contre* vous.

## I I.

### *Premier à jouer.*

SUPPOSEZ que vous ayez l'as,
la dame & un petit en triomphe, a
séquence du roi, ou cinq cartes d
autre couleur, & quatre autres
commencez à jouer la dame de tri
& continuez avec l'as : cela indi
votre associé que vous portez le
comme ce ferait très-mal jouer
faire atout une troisième fois, ju
que vous puissiez faire passer la
couleur que vous avez encore en
en vous arrêtant ainsi tout cour
donnez un signe certain à votre
qu'il ne vous reste que le roi & un se
phe; parce que si vous aviez l'as,
la dame & deux triomphes de pl
ne pourriez pas vous faire tort en
atout du roi pour la troisième fois

Si vous jouez votre séquence
mencez par la plus basse carte, p
votre associé y mettra l'as s'il l a,
facilitera par-là le moyen de pouv
les autres : & lorsque vous a
votre associé en état d'entrer da
jeu, il vous jouera certainement u
phe, dès qu'il sera premier à jouer

qu'il en reste encore un ou deux, puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlévera tous les triomphes de vos adversaires.

## I I I.

### *Second à jouer.*

Supposez que vous ayez l'as, le roi & deux petits triomphes, avec une quinte majeure dans une autre couleur; que vous ayez trois petites cartes d'une autre & une seule de la quatrième. Supposez encore que votre adversaire du côté droit commence par jouer l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une carte, & qu'il continue ensuite de jouer le roi, dans ce cas, ne le coupez point, mais jettez une carte fausse: s'il continue encore la dame, rejouez de rechef une fausse; & faites-en de même au quatrième tour, dans l'espérance que votre associé pourra couper, lequel dans ce cas vous jouera un triomphe, ou entrera dans votre couleur forte. Si on joue en triomphe, jouez-en deux fois & ensuite votre couleur forte: par ce moyen, si par hasard un de vos adversaires a quatre triomphes, & l'autre deux, ce qui n'arrive que rarement, puisque votre associé est censé avoir trois triomphes des neuf, & que vos adversaires

n'en doivent naturellement avoir que six, votre couleur forte force les meilleurs triomphes : il y a donc de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impaire ; aulieu que si vous aviez coupé une des plus fortes cartes de vos adversaires, vous auriez si fort affaibli votre jeu, qu'il vous aurait été impossible de faire plus de cinq levées, sans l'assistance de votre associé.

## I V.

Supposez que vous ayez l'as, la dame & trois petits en triomphe, l'as, la dame, le dix & le neuf d'une autre couleur, avec deux petites cartes dans chacune des deux autres, & que votre associé joue dans la couleur où vous avez l'as, le valet, le dix & le neuf; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos adversaires que de mettre votre associé au fait de votre jeu, ne posez que votre neuf, parce que vous engagerez par-là votre adversaire à jouer un triomphe dès qu'il aura gagné cette carte. Aussi-tôt qu'il aura joué triomphe, faites aussi atout de votre plus fort, afin que vous soyez maître de la main : au cas que votre adversaire ait joué un triomphe, il est très-probable qu'il tombera dans celle

elle de votre associé, supposant qu'elle doit être partagée entre lui & le sien. Si cette feinte vous réussit, elle vous sera très-avantageuse; & il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V.

Supposez que vous ayez l'as, le roi & trois petits triomphes, avec une quatrième du roi & deux petites cartes d'une autre couleur, & une petite carte de chacune des deux autres, & que votre adversaire joue une couleur dans laquelle votre associé porte la quatrième majeure; que celui-ci y mette le valet & joue ensuite l'as, vous renoncerez à cette couleur, & vous jouerez une fausse; si votre associé jouait le roi, votre adversaire à droite le couperait (par exemple) avec le valet ou le dix; dans ce cas-là ne le surcoupez point, parce que vous courez risque de perdre deux ou trois levées en affaiblissant votre jeu; mais s'il jouait au contraire dans la couleur dont vous n'avez pas, coupez alors, & jouez la plus basse de votre séquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce soit votre associé ou votre adversaire qui l'ait; cela étant fait, aussi-tôt que vous tiendrez la main,

... triomphe, & ensuite ... Si vos adversaires ... de vous attaquer par votre fa... jouaient en triomphe, continuez jouer deux fois à votre tour, & re... de-là dans votre couleur, tâchez d'... ter le maître. Cette méthode, qu... bonne, n'est que rarement employ...

---

## CHAPITRE IX.

*Quelques observations qu'il faut fai... rapport à certains Jeux, pour s'... que votre associé n'a plus de la c... que vous lui avez jouée.*

### PREMIER EXEMPL...

*Par une couleur dont vous avez...*

SUPPOSEZ que vous commenciez à par une couleur dont vous avez la d... le dix, le neuf & deux petites carte... quelque couleur que ce soit, que ce... vous suit mette le valet, & votre ... le huit; dans ce cas, puisque vous a... dame, le dix & le neuf, c'est une n... certaine (pour peu qu'il soit jo...

qu'il n'en a plus de cette couleur : ainsi dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouiez en conséquence, ou en le forçant à couper, si vous êtes fort en triomphe, ou en jouant quelqu'autre couleur.

II. Exemple.

Supposez que vous ayez le roi, la dame & le dix d'une couleur, si vous jouez votre roi, & que votre associé y fournisse le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

III. Exemple.

*Différent des précédens.*

Supposez que vous ayez le roi, la dame & plusieurs autres d'une couleur, & que vous commenciez à jouer par le roi ; dans ce cas, votre associé, s'il n'a que l'as & une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as ; car mettant pour un moment qu'il soit fort en triomphe, en prenant le roi avec l'as, il se met en état de pouvoir faire atout ; & dès qu'il a fait tomber les triomphes, il retombe dans la couleur de son associé, & s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de sa

servir de toute la suite de sa couleur ce que celui-ci n'aurait vraisemblablemet pas pu faire, si l'autre était resté maîtı du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son associé n'ait poir d'autres bonnes cartes que cette couleuı il ne perd rien en prenant le roi avec sö as; mais s'il arrivait qu'il eût une bonı carte pour entrer dans cette couleur, gagnerait de cette façon toutes les levée Au surplus, puisque votre associé a pr votre roi avec l'as, & qu'il a fait atoı ensuite, vous devez naturellement co: clure, qu'il a une autre carte de çet couleur pour vous faire rentrer en jeı ainsi vous ne devez jeter aucune carte ( ladite couleur, quand même vous devri vous défaire d'un roi ou d'une dame da une autre couleur.

## CHPITRE X.

*Quelques Jeux particuliers, dans lesqu on enseigne comment il faut tromp son adversaire, & indiquer son jeu son associé.*

I. EXEMPLE.

SUPPOSEZ qu'on joue l'as d'une co leur dans laquelle vous avez le roi,

trois petits, & que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, ou qu'il ne le puisse pas, il faut vous garder de jouer le roi, il faut tâcher de rester maître dans la couleur, & vous ne devez jouer qu'une petite carte, afin d'affaiblir par-là le jeu de votre adversaire.

## II. Exemple.

Si on joue une carte d'une couleur de laquelle vous n'avez point, & qu'il y ait une probabilité apparente que votre associé n'en a pas, ou que celles qu'il a sont inférieures à celles qui sont jouées, jouez une de vos meilleures cartes dans les autres couleurs, cela trompera vos adversaires : mais pour ne pas aussi tromper votre associé, dès que ce sera à lui à jouer, faites-vous de vos plus faibles cartes. Cette açon de jouer vous réussira toujours, moins que vos adversaires ne soient rt habiles ; encore êtes-vous, en jouant nsi, trois fois plus sûr de gagner que de rdre.



## CHAPITRE XI.

*Quelques Jeux particuliers dans lesquels on court risque de gagner quatre levées en en perdant une; & aussi d'en perdre trois pour en gagner une.*

### I. Exemple.

Supposez que treffle soit triomphe, que votre partie adverse ait joué du cœur, que votre associé n'en n'ayant point, ait jeté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau & triomphe; &, supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en triomphe, il faut bien vous garder de le forcer; supposez que vous ayez le roi, le valet & un petit carreau, & que votre associé ait la dame & cinq carreaux, dans ce cas, en vous défaisant de votre roi au premier tour, & de votre valet au second, vous pouvez faire entre vous & votre associé cinq levées dans cette couleur; tout comme si vous aviez joué un petit carreau, & que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi & le valet qui

vous restent en main, empêchent votre associé de faire d'autres levées en triomphe; quand même il en auroit encore un de reste, en jouant un petit carreau, vous le forcez, & vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

II. EXEMPLE.

Supposez que dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix & une petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que votre associé doive avoir le valet & cinq petites cartes dans cette même couleur, si vous êtes premier à jouer, il faut commencer par la dame, & continuer avec votre dix; si votre associé porte le dernier triomphe, il fera de cette manière quatre levées dans cette couleur; aulieu que si vous ne jouyez qu'un petit, son valet s'en allant, & la dame restant au second coup qu'on joue dans cette couleur, dès que son dernier triomphe est forcé, la dame qui vous reste empêche qu'on ne puisse faire passer cette couleur; il est évident que cette façon de jouer vous ferait perdre trois levées dans cette donne.

## III. Exemple.

Il a été supposé dans les exemp
cédens que vous étiez premier à jo
que vous aviez eu occasion par-là
défaire des meilleures cartes q
portiez dans la couleur forte d
associé, dans l'intention de fai
toutes les autres; supposons à
que vous découvriez qu'il est f
une couleur; qu'il ait par exem
le roi & quatre petits, & que v
de votre côté la dame, le dix,
& une des plus basses cartes de la
leur; si votre associé joue l'as, vc
y fournir le neuf; s'il joue le roi,
vous tâcherez de faire passer de ce
la dame au troisième tour, &
ne vous reste qu'une petite, vo
pêchez point que la couleur
associé fasse tout son effort : au
vous auriez perdu deux levées
aviez gardé votre dame & votr
que le valet de vos adversaires fû

## IV. Exemple.

Supposez que vous trouviez
courant du jeu comme dans le
dent, que votre associé soit fort
couleur, & que vous y ayez

x & un petit, si votre associé joue l'as, ettez-y votre dix, & au second tour tre roi; vous empêchez par-là, suivant ute probabilité, que votre associé trouve uelque obstacle à faire passer sa couleur.

V. EXEMPLE.

Supposez encore que votre associé ait s, le roi & quatre petites cartes dans sa uleur forte, que vous ayez à votre tour dame, le dix & une petite; s'il joue on as, mettez votre dame, c'est de cette çon que vous risquerez une levée pour gagner quatre.

VI. EXEMPLE.

Nous supposons présentement que vous ortez cinq cartes de la forte couleur de vo- e associé, savoir, la dame, le dix, le neuf, huit & une petite; & que votre associé trouve en main l'as, le roi & quatre etites; si votre associé joue l'as, mettez otre huit; s'il joue après cela le roi, po- z le neuf, & au troisième tour, si per- nne n'a pas plus de cette couleur, excepté ous & votre associé, continuez à jouer otre dame & après cela le dix, & puisque ous n'avez plus qu'une petite, & votre ocié deux, vous gagnez par-là une le- ée, ce que vous n'auriez pas pu faire en

jouant la plus haute, & en gardan petite pour la jouer à votre associé.

## CHAPITRE XII.

*Quelques façons de jouer particulières faut mettre en usage lorsque l'adver à droite tourne une figure : avec de comment il faut jouer, si on tourn figure ou un honneur à gauche.*

### I. EXEMPLE.

SUPPOSEZ qu'on ait tourné le va votre droite, & que vous ayez le ro dame & le dix, si vous voulez gagr valet, commencez par jouer votre afin que votre associé puisse connaîtr là qu'il vous reste encore la dame dix, & cela d'autant plus facilen que vous ne jouez pas la dame, qu vous soyez premier à jouer.

### II. EXEMPLE.

Supposez que le valet soit tourné co au coup précédent, que vous ayez l' dame & le dix; en jouant la dame, aurez le même avantage que dans précédent.

III. Exemple.

Si l'on a tourné la dame à votre droite & si vous avez l'as, le roi & le valet, en jouant votre roi, vous avez le même avantage que dans les cas précédens.

IV. Exemple.

Supposez qu'on ait tourné un honneur à votre gauche, & que vous n'en ayez point; dans ce cas, il faut que vous fassiez atout, pour faire passer cet honneur en revue; au-lieu que si vous en aviez un, à moins que ce ne soit l'as, il faudrait bien prendre garde comment vous joueriez ce triomphe, parce que si votre associé n'avait pas un honneur, votre adversaire se rendrait maître de votre jeu.

---

## CHAPITRE XIII.

### *Du danger qu'il y a souvent de forcer son associé.*

Article premier.

Supposez que A & B soient associés ensemble, & que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte ma-

jeure & trois petites d'une autre couleur, que A soit premier à jouer; supposons encore que les adversaires C & D n'aient chacun que cinq triomphes : dans ce cas, A fait toutes les levées, parce qu'il est le premier à jouer.

II. Supposons au contraire que C ait cinq petits triomphes, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur; qu'il soit premier à jouer & qu'il force A de couper, par ce moyen A ne pourra faire que cinq levées.

III. Supposez que A & B soient associés, & que A porte une quatrième majeure en trefile qui est le triomphe, une autre quatrième majeure en carreau & l'as de pique : & supposons en même tems que les adversaires C & D aient les cartes suivantes: C quatre triomphes, huit cœurs, un pique; D cinq triomphes & huit carreaux. C premier à jouer commence par un cœur, D le coupe & joue carreau, lequel C coupe & qu'en continuant ainsi la navette, chacun de ces deux associés coupe une des quatrièmes majeures de A, que le tour étant à C à jouer pour la neuvième levée, entre par pique, lequel D coupe; les voilà donc maîtres des neuf premières levées : A reste avec la quatrième majeure en triomphe.

Ce cas démontre combien il est avantageux de faire la navette, dès qu'on peut la former.

## CHAPITRE XIV.

*Qui contient divers cas mêlés de Calculs pour démontrer comment il faut jouer (lorsqu'on n'est pas premier en jeu) le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.*

### ARTICLE PREMIER.

SUPPOSEZ que vous ayez quatre petits triomphes, & que vous ayez une main sûre dans chacune des trois autres couleurs, & que votre associé n'ait aucuns triomphes, il faut dans ce cas, que les autres neuf triomphes se trouvent partagés entre vos adversaires; mettons qu'un en ait cinq & l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous serez premier; & au cas que vous le soyez quatre fois, il est évident que vos adversaires n'auront fait que cinq levées avec neuf triomphes; aulieu que si vous leur aviez permis d'em-

ployer leurs triomphes ſéparément, ils auraient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple prouve qu'il eſt preſque toujours avantageux de faire tomber deux triomphes contre un.

Il y a cependant une exception à cette règle, la voici. Si vous trouvez dans le courant du jeu que vos adverſaires ſoient extrêmement forts dans quelque couleur particulière, & que votre aſſocié ne puiſſe pas vous être d'un grand ſecours dans ladite couleur; dans ce cas, il faut examiner les points que vous avez & ceux de vos adverſaires, parce que vous pourrez ſauver, ou gagner le jeu, en gardant un triomphe pour couper cette couleur.

II. Suppoſez que vous ayez l'as, la dame & deux petits dans une couleur, & que votre adverſaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas ne mettez point la dame, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié porte une meilleure carte dans cette couleur, que le troiſième joueur : ſi cela eſt ainſi, vous voyez que vous y ſerez le maître.

Il y a une exception à cette règle quand vous n'êtes pas premier à jouer; alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet & une petite carte dans

quelque couleur que ce ſoit, parce qu'il y a deux contre un que votre aſſocié n'a pas l'as, & par conſéquent 32 à 25, ou autour de cinq à quatre, qu'il a la dame ou le dix; & ainſi n'ayant qu'autour de cinq à quatre en votre faveur, & devant avoir quatre cartes dans quelqu'autre couleur, quand même le dix en ſerait la plus forte, jouez-la, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier joueur; & quand même l'as reſterait derrière votre main, il eſt à parier que cela ſe trouvera ainſi ſi votre aſſocié ne l'a point; vous ne laiſſerez vraiſemblablement pas que de faire deux levées ſi votre adverſaire met cette couleur ſur le tapis.

IV. Suppoſez que vous vous apperceviez dans le courant du jeu, qu'il vous reſte entre vous & votre aſſocié quatre ou cinq triomphes, ſi vos adverſaires n'en ont pas, & que vous n'ayez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raiſon de juger que votre aſſocié porte une troiſième ou quelqu'autre carte ſupérieure; dans ce cas, jouez un petit triomphe, afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fauſſe ſur cette troiſième ou autre bonne carte.

## CHAPITRE XV.

*De l'art de jouer le roi, la dame, le valet ou le dix de quelque couleur que ce soit, lorsqu'on est dernier en cartes.*

### ARTICLE PREMIER.

SUPPOSEZ que vous ayez le roi & une petite carte dans une couleur, & que votre adversaire à droite y joue ; s'il est habile au jeu, ne mettez point le roi, à moins que vous ne vouliez tenir la main, parce qu'un bon joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as, il le garde pour faire passer sa forte couleur, quand les triomphes sont tombés.

II. Supposez que vous ayez la dame & une petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue, ne posez point la dame, parce que, supposé que votre adversaire ait commencé par l'as suivi du valet, dans ce cas, dès qu'on retournera dans la susdite couleur, il fera une feinte avec le valet ; en faisant cela, il jouera beau jeu, sur-tout si son associé a joué le roi, cela vous fera faire votre dame ; mais, en la mettant en premier,

vous l'avertiriez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur, & vous l'engageriez à attaquer le jeu de votre associé par des feintes, tant qu'il ferait question de cette couleur.

III. Les exemples précédens vous ont suffisamment instruit quand il est à propos que vous mettiez le roi ou la dame, lorsque vous êtes dernier à jouer; il faut encore observer qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite, c'est en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre si vous êtes dernier, parce qu'il y a à parier cinq contre deux, que le troisième joueur porte ou l'as, ou le roi, ou la dame; il s'ensuit qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux; & quoique vous puissez quelquefois réussir en jouant de la sorte, vous risquez toujours de perdre, parce que vous découvrez à vos adversaires que vous êtes faible dans cette couleur, & que ceux-ci emploient des feintes contre vous ou contre votre associé, tant que cette couleur dure.

IV. Supposez que vous ayez l'as, le roi & trois petites cartes d'une couleur, & que votre adversaire à droite y joue, vous y mettrez votre as, & votre associé le valet; & au cas que vous soyez fort en-

es

oci.

us

ii

pre-
levée impaire,
ux autres, son
nt, ce qui est
par conséquent
v. ne montera
bénéfice de 7
cas, dans la
une prétention
n jouant triom-
t de 55 liv. sur

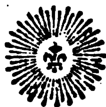
exactement at-
ns d'expliquer,
la même fin,
dans lesquelles

triomphes, il faut rejouer une petite dans cette couleur, afin que votre aſſocié la puiſſe couper. Voici la conſéquence qui réſulte de cete façon de jouer : vous reſtez le maître de cette couleur par votre propre jeu; & vous faites ſentir en même tems à votre aſſocié que vous êtes fort en triomphes, & qu'il peut régler ſon jeu en conformité, ſoit en tâchant de faire la navette, ſoit en vous jouant atout, s'il eſt fort en triomphes ou maître dans les autres couleurs.

V. Suppoſez que A & B aient ſix points, leurs adverſaires C & D ſept, qu'on ait joué neuf cartes, deſquelles A & B aient fait ſept levées; ſuppoſez encore qu'on n'ait point compté d'honneurs; dans ce cas, A & B ont gagné la levée impaire, ce qui donne une égalité à leur jeu : ſuppoſez encore que A ſoit premier à jouer, & qu'il porte les deux petits triomphes qui reſtent, avec deux fortes cartes dans les autres couleurs, & ajoutez que C & D ont entr'eux les deux meilleurs triomphes, avec deux autres cartes gagnantes; on demande comment il faut jouer ce jeu? Il y a onze à trois que C n'a pas les deux triomphes, & pareillement onze à trois que D ne les a pas, la chance eſt autant en faveur de A; qu'il peut gagner la ſomme qu'on joue :

ſt de ſon intérêt de faire atout;
exemple, ſi la miſe eſt de 20 liv.
era, ſi cette façon lui réuſſit; au-
s'il joue dans la méthode ordinai-
force C ou D à faire atout les pre-
yant déjà gagné la levée impaire,
ſûr de gagner les deux autres, ſon
omptera neuf à ſept, ce qui eſt
le trois à deux; & par conſequent
de A dans les 70 liv. ne montera
liv. il n'aura qu'un bénéfice de 7
eu que dans l'autre cas, dans la
on que C & D ont une prétention
trois ſur la miſe, en jouant triom-
è procurera un droit de 55 liv. ſur
liv.

u'on voudra faire exactement at-
u cas que nous venons d'expliquer,
a l'appliquer pour la même fin,
utres circonſtances dans leſquelles
pourrait trouver.



## CHAPITRE XVI.

*Quelques avis comment il faut joue l'adverſaire à droite a tourné un as, roi, ou une dame, &c.*

### ARTICLE PREMIER.

SUPPOSEZ qu'on ait retourné l'as à v droite, & que vous n'ayez en main q roi & le neuf de triomphe avec l'as roi & la dame d'une autre couleur & fauſſes cartes : pour bien jouer ce jeu commencez avec l'as de la couleur, vous avez l'as, le roi & la dame, cela quera à votre aſſocié que vous êtes m dans cette couleur : jouez enſuite le d triomphe, parce qu'il y a cinq c deux que votre aſſocié porte le roi dame ou le valet de triomphe; & qu'il y ait à parier autour de ſept c deux, que votre aſſocié ne porte deux honneurs, il ſe pourrait bien les eût, & même que ce fût le roi valet; dans ce cas-là, comme votr ſocié laiſſera paſſer votre dix de tr phe, & qu'il y a treize contre dou parier que le dernier joueur ne port

ame de triomphe, suppoſant que votre cié ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tienlı main, entrera dans votre couleur e; & dès que vous tiendrez à votre : la levée, il faut que vous jouyez ıeuf de triomphe, parce que vous tez par-là votre aſſocié en état de couà coup ſûr la dame, s'il ſe trouve dere elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre s, peut devenir peu avantageux à votre erſaire, ſi vous ſavez bien appliquer te règle.

I. Si votre adverſaire à droite tourne le ou la dame, vous pourrez gouverner re jeu de la même façon; mais il faut ıjours vous comporter ſuivant le degré de ıaçité de votre aſſocié, parce qu'un bon ıeur ſait tirer parti d'un certain jeu avec uel un joueur moins habile réuſſirait ranent.

III. Suppoſez que votre adverſaire à oite entre en jeu par le roi de triomphe, que vous en ayez l'as & quatre petits. compagnés d'une bonne couleur; dans cas, c'eſt votre jeu de laiſſer paſſer le i, quand même il aurait roi, dame & let & un autre : s'il n'eſt pas un des us habiles joueurs, il jouera un petit, ns la penſée que ſon aſſocié porte l'as;

s'il le fait, il faut le laisser passer, parce qu'il est également à parier que votre associé à un meilleur triomphe que le dernier joueur; cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raisons pour avoir joué ainsi; & en conséquence s'il lui reste un troisième triomphe, il le jettera, sinon il jouera sa meilleure couleur.

### IV. *Cas critique pour gagner la levée impaire.*

Supposez que A & B jouent contre C & D, & de plus, que le jeu soit à neuf, & tous les triomphes tombés. A, dernier à jouer, porte l'as, & quatre petites d'une couleur, & la treizième carte restante; B n'a que deux petites cartes de la couleur de A. C porte la dame & deux autres petites cartes de cette couleur; D le roi, le valet & une petite; A & B ont gagné trois levées, C & D quatre; ainsi il s'entend ainsi, que A doit gagner quatre levées des six cartes qui lui restent, s'il veut gagner la partie. C joue cette couleur, & D y met le roi. A lui donne cette levée. D retourne dans la même couleur; A [illegible] laisser sa carte, & C met sa dame [illegible] que C & D ont gagné six levées; & C [illegible] que son associé porte l'as de

ladite couleur, y retourne; cela fait gagner à A les quatre dernières levées, & par conséquent la partie.

V. Supposez que vous ayez le roi & cinq petits triomphes, & que votre adversaire à droite joue la dame; dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il est à parier que votre associé porte l'as; & supposé que votre adversaire eût la dame, le valet, le dix & un petit triomphe, il est aussi à parier que l'as se trouve seul chez votre adversaire ou chez votre associé; ainsi vous joueriez fort mal en mettant le roi : mais si l'on entrait par la dame de triomphe, & que vous eussiez par hasard le roi avec deux ou trois triomphes, c'est alors qu'il faudrait le mettre, parce que c'est bien jouer que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un seul petit triomphe. Alors si votre associé avait le valet de triomphe, & que votre adversaire à gauche tînt l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.



## CHAPITRE XVII

*Comment on doit jouer si l'on reto dix ou le neuf à droite..*

### ARTICLE PREMIER.

SUPPOSEZ qu'on ait tourné le dix droite, & que vous ayez le roi, le le neuf & deux petits en triomph huit autres fausses cartes, & que votre jeu d'entrer par un triomphe ce cas, commencez par le valet d'empêcher que le dix ne fasse sa & quoiqu il y ait autour de cinq à q que votre associé porte un honneu core que cela manquerait en faisa feinte du neuf au retour en atout q tre associé vous fera ), vous avez à votre disposition.

II. Si le neuf tourne à votre droi que vous ayez le valet, le dix, le deux petits en triomphe, en jouant le vous parvenez au but que vous vou proposé, comme dans le cas précéd

III. Il faut que vous fassiez une différence entre la couleur dans la

votre aſſocié vous fait entrer de ſon propre choix, & entre une dans laquelle il eſt forcé lui-même de jouer; dans le premier cas il eſt à préſumer qu'il joue ſa meilleure couleur; & s'il voit que vous n'en avez point & que vous n'êtes pas fort en triomphes, & que par conſéquent il n'oſe pas vous forcer, il jouera une autre couleur dans laquelle il ſe trouvera paſſablement pourvu, & vous apprendra par ce changement qu'il eſt faible en triomphes; aulieu que s'il continue à jouer dans celle de ſa première levée, pour peu que vous le connoiſſiez bon joueur, vous devez conclure qu'il eſt fort en triomphes, & qu'il faut que vous jouyez en conſéquence.

IV. Il n'y a rien de ſi dangereux au jeu du Whisk, que de changer ſouvent de couleur, parce qu'on court riſque dans chaque nouvelle couleur de faire tenir la main à ſes adverſaires : c'eſt pourquoi, ſi vous jouez dans une couleur où vous avez la dame, le dix & trois petits, & que votre aſſocié mette ſeulement le neuf; au cas que vous ſoyez faible en triomphes, & que vous n'ayez point d'autre bonne couleur a mettre ſur le tapis, il ne vous reſte rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur; en jouant la dame, vous laiſſez par-là au choix de votre aſſocié s'il

la veut couper ou non, au cas qu
ait plus; mais s'il arrivait qu'étant p
à jouer, vous eussiez la dame ou l
d'une couleur avec une autre carte,
drait mieux commencer par la da
ces couleurs, parce qu'il y a cinq
deux que votre associé porte pour le
un honneur dans l'une des deux.

V. Si vous avez l'as, le roi & un
te carte d'une couleur, accompag
quatre triomphes; au cas que votre
saire à droite entrât en jeu par la
couleur, laissez passer sa carte, parc
est à parier que votre associé port
cette couleur une meilleure carte
troisième joueur; si cela est ainsi
gagnerez par-là une levée, sinon,
quatre triomphes, vous ne courez
risque de la perdre; parce que quand
on ferait atout, il est à présumer qu
aurez la dernière.



## CHAPITRE XVIII.

*Avertissement pour ne point se défaire des premières cartes dans la couleur forte de son adversaire.*

### Article Premier.

Supposez que vous soyez faible en triomphes, & qu'il ne vous paraisse pas que votre associé en soit bien pourvu, il faut bien prendre garde comment vous vous déferez des principales cartes de la couleur forte de votre adversaire ; car en supposant que votre adversaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame & un seul petit ; au cas qu'il entre par l'as de la même couleur, si vous jouez la dame, vous donnez à votre associé un indice infaillible que vous avez encore le roi ; quand votre associé y aurait renoncé, ne mettez point votre roi, parce que si celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou son associé, porte le dernier triomphe, vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II. Supposez que votre associé porte encore dix cartes, & que vous jugiez qu'elles

ne font que d'une feule couleur
triomphes ; fuppofez encore que v
le roi, le dix & une petite de la
dans laquelle il eft fort, avec la
deux petits triomphes ; dans ce
faut que vous lui fuppofiez cinq ca
chaque couleur, & jouyez par coı
le roi de la couleur forte ; fi vou
cette levée, vous ne fauriez mieı
nuer qu'en jouant votre dame d
phe ; fi cela vous réuffit auffi, c
vos triomphes. Vous pouvez vous
cette marche, à tels points que
fe puiffe trouver, à moins qu'elle
de quatre à cinq.

III. Il faut fe reffouvenir que
a été tournée ; & il eft fi import
lui qui donne & à fon affocié de
de fe rappeler laquelle c'eft, q
croyons néceffaire d'obferver q
qui donne, devrait toujours place
tournée de façon qu'il foit fûr de
ver quand il en aura befoin ; car
que ce ne foit qu'un cinq, & que
donne en ait deux de plus, par e
le fix & le neuf ; au cas que foı
faffe atout de l'as & du roi, il f
y mette fon fix & fon neuf, parce
affocié portant, par exemple, l
& quatre petits triomphes ; fe re

dra que le cinq, qui est le seul restant, se trouve dans la main de son associé, & par ce moyen il pourra faire bien des levées.

IV. *Supposez* que votre adversaire à droite joue dans une couleur dans laquelle vous portez le dix & deux petits, que le troisième joueur joue le valet, & que votre associé le prenne avec le roi; si celui de votre droite rejoue la même couleur & cela par une petite, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là, l'as de votre associé, qu'il pourra faire valoir, si celui à droite joue la dame. Cette façon de manœuvrer ne manque presque jamais.

V. *Supposez* que vous ayez le meilleur triomphe, & que l'adversaire A n'en ait plus qu'un; & qu'il vous semble que l'adversaire B porte une couleur forte; dans ce cas, en permettant même à A de faire son triomphe, si vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adversaire B ne puisse jouer sa couleur forte; aulieu que si vous aviez pris le triomphe de A, cela ne vous aurait fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouvez en faire probablement trois ou quatre en employant cette méthode.

*Le cas suivant arrive très-souvent.*

I. Qu'il vous reste deux triomphes

tandis que vos adverſaires n'en ont qu
ſi vous appercevez alors que votre aſſ
porte une forte couleur, ne manquez
mais de faire atout, quand même
n'auriez que le plus petit de tous, p
qu'en les ôtant à vos adverſaires,
faites circuler la couleur forte de v
aſſocié.

VII. Suppoſez que vous ayez trois tr
phes lorſque perſonne n'en a plus, &
vous reſte encore quatre cartes d'une
taine couleur : jouez atout, parce que
indiquez par-là à votre aſſocié que
les avez tous, & vous fourniſſez pa
occaſion à vos adverſaires de jeter
carte de la couleur qui vous reſte
ce moyen, ſuppoſez qu'on ait déjà jou
fois ladite couleur, il en eſt tombé qu
leſquelles, avec celle qu'on a jetée
cinq, les quatre que vous y avez jo
font neuf, il n'en reſte donc que quatr
tre les trois joueurs ; & comme il eſt
rier que votre aſſocié peut auſſi-bien av
meilleure que le dernier joueur, il
ſuit que vous avez une chance éga
pouvoir faire trois levées, ce qui ne
vraiſemblablement pas arrivé ſi vous
joué autrement.

VIII. Suppoſez que vous ayez cinq tr
phes & ſix petites cartes d'une autre

leur, & que vous ſoyez premier en jeu, vous ne ſauriez mieux faire que de commencer par la couleut où vous en avez ſix; parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adverſaires feront vraiſemblablement atout, & joueront par-là votre propre jeu; aulieu que ſi vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auraient forcé & auraient dérangé votre jeu.

## CHAPITRE XIX.

### *Explication plus ample, de la façon de jouer les ſéquences.*

#### ARTICLE PREMIER.

En fait de triomphes, il faut toujours jouer les plus fortes des ſéquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi & la dame: dans ce dernier cas, jouez la plus baſſe, afin d'inſtruire votre aſſocié de la ſituation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne ſont point triomphes, ſi vous avez une ſéquence compoſée de roi, dame, valet & deux petits, le meilleur parti ſera de commencer par

le valet, il n'importe que vous soye en triomphes ou non, parce que, sant tomber l'as, vous faites circule la couleur.

III. Et au cas que vous soyez fort en phes, si vous avez une séquence de valet, dix & deux petites dans q couleur que ce soit, il faut jouer haute de votre séquence; parce qu qu'un des adversaires coupe cette au second tour, cela ne pourra p nuire, attendu que vous trouvant triomphes, vous faites tomber le & vous réussissez à faire le reste d couleur.

On peut observer la même n lorsqu'on a une séquence de valet neuf & deux petites d'une couleur

IV. Si. vous avez une séquence dame, valet, & d'une petite couleu votre roi, n'importe que vous so en triomphes ou non, & faites-en d dans toutes les autres séquences infé pourvu qu'elles soient de quatre ca

V. Mais si vous vous trouviez pa faible en triomphes, il faudrait c cer par la plus basse de la séque cas qu'elle soit composée de cinq car supposez que votre associé port ladite couleur, vous le lui faites f

il eſt égal que ce ſoit vous ou votre aſſocié qui falliez cette levée ; mais ſi vous aviez l'as & quatre petites d'une couleur, & ſi vous vous trouviez faible en triomphes, dès qu'on y joue, vous ne ſauriez mieux faire que de mettre votre as : ſi vous êtes au contraire fort en triomphes, vous pouvez jouer comme bon vous ſemble ; mais il faut jouer tout à rebours dès que vous ne l'êtes point.

VI Expliquons à préſent ce que nous entendons par être fort ou faible en triomphes.

Si vous avez as, roi & trois petits,
Roi, dame & trois petits,
Dame, valet & trois petits,
Dame, dix & trois petits,
Valet, dix & trois petits,
Dame & quatre petits,
Valet & quatre petits.

Dans toutes ces différentes poſitions vous ſerez très-fort, en triomphes ; ainſi en jouant ſuivant les règles indiquées, vous ſerez certainement aſſuré d'être maître dans le courant de la donne.

Si vous n'avez que deux ou trois petits triomphes, vous y ſerez faible.

VII. Les cas qui doivent vous autoriſer à forcer votre aſſocié de jouer triomphe ſont ceux où vous n'auriez que,

L'as & trois petits,
Le roi & trois petits,
La dame & trois petits,
Le valet & trois petits.

VIII. Si par hasard vous, ou votre adversaire, avez forcé votre associé (quand même vous seriez faible en triomphes), s'il a été premier à jouer & s'il ne juge pas à propos de faire atout, forcez-le à le faire aussi souvent que vous serez premier à jouer, à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par hasard vous n'aviez que deux ou trois petits triomphes, & que votre adversaire jouât une couleur de laquelle vous n'avez pas, coupez-la; cela apprendra à votre associé que vous êtes faible dans cette couleur.

X. Supposez que vous ayez l'as, le valet & un petit triomphe, & que votre associé vous en jouât, qu'il ait, par exemple, le roi & trois petits: supposez que votre adversaire à droite ait trois triomphes & celui à gauche un pareil nombre; dans ce cas, en faisant une feinte avec votre valet & en jouant votre as, si la dame se trouve à votre droite, vous gagnerez la levée, mais si elle est à gauche, que vous jouyez l'as & ensuite le valet, & que vous permet-

tiez par-là à l'adverſaire à gauche d'em ployer ſa dame ( & c'eſt ce qu'il doit né ceſſairement faire ) , il y a au-delà de deux à un à parier qu'un des adverſaires porte le dix, & par conſéquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la forte.

XI. Si votre aſſocié premier à jouer, a commencé par l'as de triomphe & que vous ayez, par exemple, le roi, le valet & un petit, en mettant le valet & en faiſant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la règle précédente procure.

Vous pouvez auſſi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, ſi vous avez le roi, la dame & deux ou trois petites cartes, dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, ayant à parier cinq à quatre que votre aſſocié a un honneur dans cette couleur; mais ſi vous êtes faible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adverſaire à droite premier à jouer, joue dans une couleur dont vous avez le roi, la dame & deux ou trois petites cartes, laiſſez paſſer ſa carte, parce qu'il eſt également à parier que votre aſſocié porte une meilleure carte dans cette couleur, que le troiſième joueur; & quand

même cela ne ferait pas, vous ne
craindre de ne pas tirer parti de
leur, puisque vous êtes fort en t
XIV. Si votre adversaire à d
dans une couleur de laquelle vo
le roi, la dame & une petite,
couleur soit triomphe ou non
toujours la dame; de même si
la dame, le valet & une petite c
tez le valet; & si vous portez le
dix & une petite, mettez le
qu'en jouant la seconde de vos
cartes, vous faites deviner par-
associé que vous en avez enco
fortes dans cette couleur, & il
ger, au moyen des calculs joint
té, quelle est la chance qu'il y
contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le r
petites dans quelque couleur q
& que vous soyez en même te
triomphes; s'il arrivait que vo
saire à droite entrât dans cette co
sez passer sa carte, parce que la
égale que votre associé a une
carte dans cette couleur que le
joueur; si cela est, vous gagnere
en jouant de cette façon, sinon
en triomphes, vous ferez infai
votre as & votre roi.

XVI. Si vous avez l'as, le neuf, le huit & un petit triomphe, & que votre associé joue le dix, laissez-le passer, parce que vous êtes sûr de faire deux levées, à moins qu'il n'y ait deux honneurs derrière la main; jouez tout de même que si vous aviez le roi, le huit & un petit triomphe, ou la dame, le neuf, le huit & un petit triomphe.

XVII. Si vous voulez quelquefois tromper vos adversaires, voici comment il faudra vous y prendre. Si l'adversaire à droite entre par une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, ou l'as, le roi & le valet, mettez l'as, parce que cela encouragera votre adversaire d'y reretourner: il est vrai que par ce moyen vous trompez votre associé aussi-bien que vos adversaires, mais dans le cas présent il vous est plus important de les tromper que d'avertir votre associé; car, voici ce qui en résulte: si vous aviez mis la plus basse carte de votre tierce majeure, ou le valet de l'autre couleur, vous auriez mis votre adversaire à droite en état de découvrir combien vous aviez de supériorité sur lui dans cette couleur; & il en aurait immanquablement changé.

XVIII Supposez que vous ayez l'as, le dix & une petite dans une couleur, ou l'as,

le neuf & une petite dans une autre ; jouez d'abord la couleur où vous avez l'as, le neuf & une petite, par la raiſon que la chance eſt égale que votre aſſocié porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu ; & ſuppoſant pour un moment que votre adverſaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur où vous avez l'as, le dix & un petit, dans ce cas, il eſt à parier que votre aſſocié porte une meilleure carte que le troiſième joueur : ſi cela eſt ainſi, dès qu'on retourne dans cette couleur, vous avez la dernière, qui vous fait tenir jeu & vous donne par conſéquent la chance de faire trois levées dans ladite couleur.

*Cas qui démontre comment on peut ſe procurer la dernière carte.*

XIX. Suppoſons que A & B jouent enſemble, que A porte l'as, la dame, le dix, le huit, le ſix & le quatre de trèfle, ce qui lui fera faire ſix levées ſûres.

Suppoſons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique, cela lui fera encore ſix levées de plus ; nous poſons ceci en fait, ſur la maxime que A porte toujours les dernières cartes de ces deux couleurs.

Suppoſons que B ait le même jeu en cœur & en carreau, que A porte en pique,

e, & que A ait les dernières cartes
r & carreau, cela fera douze le-
res, si A est toujours premier à

ıs précédent démontre que les deux
nt exactement égaux; ainsi si l'un
:re nomme ses atouts quand il est
· à jouer, il ne gagnera que douze

si l'un nomme les triomphes & que
soit premier à jouer, celui qui
ses triomphes doit gagner treize

: qui veulent parvenir à jouer ce
s la dernière perfection, ne doivent
lement se contenter de savoir les
contenus dans ce Traité pour juger
les cas, tant généraux que particu-
ıi peuvent arriver, il faut qu'ils
nt exactement toutes les cartes
:tte, & quand on les jette, si c'est
ɔcié ou leur adversaire; quiconque
ra scrupuleusement ces avis, de
sûrement un habile joueur.



commenciez par une petite carte de votre couleur, parce qu'il eſt à parier que votre aſſocié ſe trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer; ſi cela était, & qu'il n'y eût que trois cartes dans la main de chacun des joueurs, il s'enſuivrait que vous feriez cinq levées dans cette couleur; aulieu que ſi vous jouyez l'as ou le roi de cette couleur, il y aurait à parier deux à un que votre aſſocié n'a point la dame; & par conſéquent en jouant l'as & le roi, il y a deux à un que vous ferez deux levées dans cette couleur. On peut ſe ſervir de cette méthode au cas que tous les triomphes ſoient joués, pourvu qu'on ait de bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en queſtion; il faut obſerver qu'en jouant ainſi, vous réduiſez la chance, qui était de deux à un contre vous, ſur un pied d'égalité, & que vous pouvez probablement, par ce moyen, gagner trois levées.

V. Si vous ſouhaitez que vos adverſaires faſſent atout, & que votre aſſocié vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as, le valet, le dix, le neuf & le huit, ou le roi, le valet, le dix, le neuf & le huit, il faut que vous jouyez le huit de chaque couleur; cela engagera probablement l'adverſaire de jouer atout, dès qu'il aura gagné cette carte.

Suppofez que vous ayez une qua-
; majeure dans quelque couleur que
:, avec une ou deux de plus dans la
couleur, & qu'il foit néceffaire que
affiez connaître à votre affocié que
êtes maître dans ladite couleur,
votre as fur la première couleur où
aurez renoncé, afin de lui diffiper
utes, parce que la chance eft en
faveur, que vos adverfaires n'ont pas
e trois cartes de la même couleur;
pouvez vous fervir de la même
de fi vous avez une quatrième au
vous pouvez jeter votre roi, pourvu
as foit joué; de même fi vous aviez
uatrième à la dame, dès que l'as
roi ne fe trouvent plus au jeu, vous
z jeter votre dame; ceci met votre
é au fait de votre jeu; & vous pou-
ppliquer la même règle à toutes les
nces inférieures, pourvu que vous
en main la meilleure carte de celles
es compofent.

L. Rien n'eft fi commun que de voir
oueurs qui n'ont qu'une médiocre
iffance du jeu: quand on a tourné la
leur gauche, & qu'ils n'ont que la
& un feul petit atout; il n'eft rien
commun, dis-je, que de les voir
atout de la dame, dans l'efpérance

que leur associé pourra prendre le roi si o
le met, sans réfléchir qu'il y a deux à u
à parier que leur associé n'a point l'as
& qu'en supposant qu'il l'eût, ils ne senten
pas qu'ils risquent deux honneurs contr
un, & ils affaiblissent par conséquent leu
jeu; il n'y a que la nécessité de faire atou
qui doive les engager à jouer ainsi.

*Cas qui arrivent très-souvent.*

VIII A & B sont associés contre C &
D; tous les triomphes sont tombés,
l'exception d'un seul que C ou D doiver
avoir; A porte trois ou quatre cartes g
gnantes d'une couleur qu'on a déjà jouée
avec un as & une petite d'une autre; c
demande, si A fera mieux de jouer u
de ses cartes gagnantes, ou une peti
de la couleur où il a l'as?

Il fera beaucoup mieux de jeter u
de ses cartes gagnantes; parce que si s
adversaire à droite joue dans la coule
de son as, il dépendra de lui de laiss
passer sa carte, & en faisant cela, s
associé B a une chance égale d'avoir u
meilleure carte dans cette couleur, que
troisième joueur: si cela est ainsi, & qu
ait une carte haute à jouer, ou une da
*la couleur* de son associé, afin de forc

r-là, le dernier triomphe, l'as qui lui te fait entrer les cartes gagnantes; au-u que si A eût jeté la petite de la cou-ur de son as, & que l'adversaire à droite t joué dans cette couleur, il aurait été ligé de mettre son as, & aurait par nséquent perdu par-là trois levées.

IX. Supposez qu'on ait joué dix cartes; qu'il soit très-probable que l'adversaire droite porte encore trois triomphes; voir le meilleur & deux petits; sup-isez encore que vous n'en ayez que deux que votre associé n'en ait point du ut, & que votre adversaire à droite ne une troisième ou quelqu'autre carte ignante, dans ce cas, laissez-la passer; us gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connaître votre jeu à otre associé, voici comment il faudra us y prendre. Supposons que vous ayez le quatrième majeure en triomphe, ou atre des meilleurs triomphes: si vous es obligé de couper, faites-le avec l'as e triomphe & jouez le valet, ou prenez-avec le meilleur des quatre triomphes t jouez le plus petit; par-là vous ferez onnaître votre jeu à votre associé: cette écouverte pourra lui devenir un moyen e faire plusieurs levées. Vous pouvez em-loyer cette règle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre associé vous demande si vous avez huit points, avant qu'il soit tems de le pouvoir faire, jouez-lui un triomphe, n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup, que vous soyez fort dans une couleur ou non; puisqu'il vous demande cela avant qu'il soit obligé de le faire, c'est une marque qu'il est fort en triomphes.

XII. Supposez que votre adversaire à droite tourne la dame de trèfle, & qu'il en joue le valet lorsqu'il est le premier en carte, & supposez que vous ayez l'as, le dix & un trèfle, ou le roi, le dix & un petit, vous ne savez pas si vous devez couper ce valet ou le laisser passer; voici ce que vous devez faire : il ne faut point le prendre, parce qu'il est à parier qu'en jouant le valet, puisque vous n'ave point le roi, que votre associé l'a; il est de même à parier, que quand on jou le valet de trèfle, que votre dit associ en a l'as, dès que vous ne le portez point donc vous gagnez une levée en le laissant passer, ce qui n'aurait pas pu se faire si vous aviez mis ou le roi, ou la dame d trèfle.

*Cas où l'on peut faire la vole.*

XIII. Supposons que A & B soient a sociés contre C & D, & que ce soit

à donner, que A porte le valet, le neuf : le sept de trèfle qui est de triomphe, le quatrième majeure en carreau, une tierce majeure en cœur, & l'as & le roi de pique.

Supposons que B porte neuf carreaux, deux piques & deux cœurs.

Encore, que D ait l'as, la dame, le dix & le huit d'atout avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes & huit cœurs.

A doit jouer atout, que E prendra; D jouera pique, que son associé C coupera; C jouera atout, que son associé D prendra; & D entrera par pique, que C coupera; & C jouera atout, que D prendra; & D ayant le meilleur triomphe, doit jouer: cela fait, D ayant sept piques en main, les gagne & fait par-là la vole.

---

## CHAPITRE XXI.

### *Deuxième addition pour quelques cas fort intéressans.*

### ARTICLE PREMIER.

Si votre associé commence à jouer par le roi d'une couleur de laquelle vous n'avez point, laissez-le passer & défaites-vous

d'une fauſſe carte, à moins que l'adve faire à droite n'ait mis l'as, parce que en faiſant cela, vous faites circuler couleur de votre aſſocié.

II. Suppoſez que votre aſſocié entre jeu par la dame d'une couleur, & que l'a verſaire à droite la prenne de l'as & qu y rejoue; au cas que vous n'en ayez point gardez-vous bien de couper ſa carte mais défaites-vous d'une fauſſe, parce q vous ferez paſſer par ce moyen la coule de votre aſſocié : il en faut cependant e cepter les cas où vous joueriez pour levée impaire, alors vous pouvez coupe ſur-tout ſi vous vous trouvez faible triomphes.

III. Suppoſez que vous ayez l'as, le r & une petite carte d'une couleur & q votre adverſaire à droite y joue ; ſuppoſ de plus, que vous ayez quatre peti triomphes & point d'autre bonne coule à jouer; poſez encore que votre adve ſaire à droite entre par le neuf ou que qu'autre baſſe carte : dans ce cas, pren de l'as, & retournez dans la même co leur par une petite; votre adverſaire j gera par-là que le roi eſt derrière ſa mai & ne mettra par conſéquent point ſa da s'il la porte; cela vous procurera une pr babilité de faire cette levée, & inſtruira

mêr

nême tems votre aſſocié de la ſituation le votre jeu.

IV. Si votre aſſocié vous oblige à couper lès le commencement du jeu, vous pouvez uger par-là qu'il eſt fort en triomphes; à noins que votre jeu ne ſoit marqué de juatre ou de neuf : dès que vous avez en nain des triomphes, jouez-les.

V. Suppoſez qu'ayant huit points, vous ippeliez votre aſſocié, & que celui-ci n'ait ooint d'honneurs, tandis que vous avez, par exemple, le roi, la dame & le dix, ou le roi, le valet & le dix de triomphe; ſi l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montrera à votre aſſocié qu'il vous reſte deux honneurs, & il réglera ſon jeu en conſéquence.

VI. Suppoſez que votre adverſaire à droite appelle lorſqu'il a huit points, & que ſon aſſocié ne porte aucun honneur, & que vous, au contraire, avez le roi, le neuf & une petite de triomphe, ou la dame, le neuf & deux petits; ſi votre aſſocié joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il eſt à parier autour de deux à un, que le dix ne ſe trouve pas derrière votre main; ainſi en jouant le neuf, vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par haſard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi

& deux ou trois petites, ſi vous voyez en jouant votre as, que votre aſſocié y mette le dix ou le valet, que vous ayez une carte ſeule dans quelqu'autre couleur, ou ſeulement deux ou trois petits triomphes, dans ce cas-là ( & pas autrement ), jouez votre carte ſeule afin d'établir une navette : voici ce qui en reſultera ; en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à votre aſſocié d'y voir une meilleure carte que le dernier joueur, aulieu que s'il vous avait invité de jouer dans ladite couleur, laquelle aurait vraiſemblablement été à celle où il aurait été fort, vos adverſaires auraient découvert que vous aviez l'intention de former la navette, & auraient par conſéquent fait atout pour vous empêcher de faire tous vos petits ; mais en jouant ainſi, votre aſſocié peut aiſément ſentir la raiſon pour laquelle vous changez de couleur, & régler ſon jeu en conformité.

VIII. Suppoſez que vous ayez l'as & le deux de triomphe, & que vous ſoyez fort dans les trois autres couleurs ; ſi vous êtes premier à jouer, jouez votre as & enſuite le deux de triomphe, afin de faire tenir la levée à votre aſſocié & de faire tomber deux triomphes contre un : quand même le dernier joueur gagnerait cette levée, s'il joue une couleur dans laquelle vous portez

l'as, le roi & deux ou trois autres, laissez passer sa carte, parce que la gageure est égale, que votre associé y posséde une meilleure carte que le troisième joueur; cela étant, il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre un. Quand vous serez premier à jouer, il faudra tâcher de forcer une des deux restantes, & au cas qu'on en ait déjà joué deux, vous avez encore la chance en votre faveur que votre associé en tienne une.

IX. Supposez qu'on ait joué dix cartes, & que vous ayez le roi, le dix & une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis; supposez que vous en ayez gagné six levées, & que votre associé entrât dans ladite couleur, & que personne n'ait ou un triomphe ou une troisième carte; dans ce cas, ne jouez point votre roi, à moins que votre adversaire à droite n'entrât par une si haute, que vous soyez obligé de vous en servir, gardez-le pour le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur, cela vous vaudra la levée impaire qui fait une différence de deux : si par hasard on avait joué neuf cartes, dans une pareille circonstance, il faudrait observer la même règle. Il faudra au surplus se servir toujours de la même méthode, à moins que le gain de deux levées ne vous donnât pas la chance,

ou de ſauver la partie double, ou de ga-
gner le jeu.

X. Suppoſez que A & B jouent contre C
& D, & que B ait les deux derniers triom-
phes & la dame, le valet & le neuf d'une
autre couleur; ſuppoſons encore que A n'a
ni l'as, ni le roi, ni le dix de cette même
couleur, & qu'il doive y jouer; B ne ſait
quelle carte il doit jouer pour ſe procurer
une probabilité des plus parfaites, de
pouvoir faire une levée. B doit jouer le
neuf de cette couleur, parce qu'il n'y a
que cinq à quatre contre lui, que ſon ad-
verſaire à gauche tient le dix, & quand il
jouerait ou la dame ou le valet, il y a au
tour de trois à un que l'as ou le roi se
trouvent dans le jeu de ſondit adverſaire;
ainſi, il réduit la chance de trois à un
contre lui, ſeulement à celle de cinq à
quatre.

XI. Changeons le cas précédent & met-
tons le roi, le valet & le neuf d'une cou-
leur dans la main de B, dans la ſuppoſition
que A n'a ni l'as, ni la dame, ni le dix;
ſi A eſt premier à jouer dans cette couleur,
l'égalité eſt parfaite, ſi B joue, ou le roi
ou le valet, ou le dix.

XII. Suppoſez que vous ayez l'as,
trois ou quatre petites cartes d'une couleur
qui n'a pas encore été jouée, & qu'il vous

: que votre associé porte le dernier
·he; si vous êtes premier à jouer,
une de vos petites cartes, parce
chance est égale que votre associé
me meilleure carte dans cette cou-
le le dernier joueur; si cela est ainsi,
abilité est pour vous, que vous ferez
u six levées dans cette couleur, au-
le si vous jouez l'as ou le roi, il y
à parier contre un que votre as-
'a point de dame, & par conséquent
isquez deux contre un de ne faire que
evées, & de perdre trois ou quatre
dans cette seule donne, pour en
: gagner une.

I. Suppofez que votre associé entre
par une couleur dont il a l'as, la
le valet accompagnés de plusieurs
; qu'il commence par l'as, & qu'il
ue avec la dame; au cas que vous en
roi & deux petites, prenez sa carte
; & supposez que vous soyez fort en
hes, en faisant tomber ceux des
& en jouant un petit de la couleur
le votre associé, vous la faites cir-
& gagnez par-là nombre de levées.



## CHAPITRE XXII.

*Dictionnaire du Jeu du Whisk, qui résou la plupart des cas critiques qui peuven arriver.*

Par Demandes & par Réponses.

*D.* QUELS sont les moyens les plus avantageux & les plus prudens, pour tirer le meilleur parti possible des triomphes ?

*R.* Parcourez ce Traité, chap. VI, Cas II & suivans, & chap. VII en entier.

*D.* Comment faut-il jouer les séquences et triomphes ?

*R.* Il faut commencer par la plus haute carte de la séquence.

*D.* Comment faut-il jouer les séquences qui ne sont point de triomphes ?

*R.* Si elles sont composées de cinq ou six cartes, il faut commencer par la plus basse ; & si ces séquences ne sont que de trois ou quatre, il faut commencer par la plus haute.

*D.* Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

*R.* Lorsque l'on est foible en triomphes.

*D.* Dans quel cas ne faut-il pas se presser de faire des levées ?

*R*. Lorſque l'on eſt fort en triomphes.

*D*. Entre pluſieurs couleurs, pourquoi préfére-t-on celle dont on a des ſéquences?

*R*. Parce qu'elles donnent plus d'avantage & qu'elles font quelquefois tenir la main.

*D*. Quand faut-il commencer par jouer l'as d'une couleur dont on a pluſieurs cartes?

*R*. Dès que l'on a une ſéquence de trois (à l'exception des triomphes).

*D*. Quand ne faut-il pas commencer par jouer l'as d'une ſéquence qui n'eſt pas triomphe?

*R*. Quand on a une ſéquence de quatre, de cinq ou de ſix cartes : alors il faut jeter les petites, parce que les triomphes étant tombés, l'as & les autres peuvent rendre maître dans cette couleur, & faire pluſieurs levées. Voyez article III.

*D*. Quand on retourne un honneur ou autre carte importante, ſoit à droite ou à gauche, comment faut-il jouer?

*R*. Voyez chap. XII en entier & chap. XVI, Cas I, II, III, & même les ſuivans.

*D*. Dans quel cas règle-t-on ſon jeu ſuivant les points que l'on a, ou ſuivant le nombre de ceux de ſes adverſaires?

*R*. Voyez chap. VIII, Cas IV, V, VI & ſuivans.

*D*. Comment peut-on ſavoir quand ſon aſſocié n'a plus de la couleur dans laquelle on joue?

*R*. Voyez chap. IX.

*D*. Quelles raiſons décident à jouer le roi, la dame, & dans quel cas ne les faut-il pas jouer ?

*R*. Voyez chap. XVIII, Cas I & ſuivant.

*D*. Quand faut-il ſurcouper, ou ne pas ſurcouper ſon adverſaire ?

*R*. Il faut le ſurcouper quand on eſt faible ; mais quand on eſt fort, il faut l'amuſer par une fauſſe carte.

*D*. Si mon adverſaire à droite, entrait par une couleur dont j'ai l'as, le roi & la dame, pourquoi faudrait-il que je jouaſſe l'as préférablement à la dame ?

*R*. Parce qu'en jouant ainſi, vous faites donner votre adverſaire dans un piége ; ce qui eſt plus important pour vous, dans ce cas, que de détromper votre aſſocié.

*D*. Quand faut-il déclarer ou non la couleur forte que l'on a ?

*R*. On la doit déclarer quand on n'a qu'une carte de cette couleur, alors on fait atout pour la faire paſſer ; mais quand on eſt fort dans cette couleur, cela n'eſt pas preſſé.

*D*. Pourquoi faut-il jouer le dix, ſi l'as étant retourné à droite, je n'ai que le 10 & le 9 ?

*R*. Voyez chap. XVI, Cas I.

*D*. Pourquoi faut-il jouer préférablement la couleur dans laquelle on a la dame, toutes les deux couleurs auſſi nombreuſes ?

*R* Parce que il y a deux à un, que l'adver-

faire à gauche ne tient pas l'as, & cinq à quatre qu'il le tient; il y a le double de risquer à jouer la dame, parce qu'elle a deux ennemis, aulieu que le roi n'en a qu'un : il en est de même de la dame & du valet, &c.

D. Quand l'on a les quatre premières cartes d'une couleur, pourquoi joue-t-on la meilleure ?

R. Pour faire connaître l'état de son jeu à son associé.

D. Comment faut-il faire pour tirer le meilleur parti possible, de la couleur forte de son associé ?

R. Le chap. XI en fournit six exemples.

D. Quelles raisons doivent décider à garder les meilleures cartes dans la couleur fortes de ses adversaires ?

R. Voyez ch. XVIII, Cas premier & suivans.

D. Mais si on tournait la dame à droite & que l'on ait l'as, le dix & un triomphe, comment faudrait-il jouer, supposé que l'adversaire entrât par le valet ?

R. Il faudrait le laisser passer, parce que le sort est égal de faire une levée ou de ne la pas faire, & qu'en jouant ainsi, il est rare de perdre.

EXEMPLE.

Supposez que l'on ait joué quatre cartes, que l'on ait fait deux fois atout, que vous

ſuppoſiez que le meilleur triomphe
aſſocié ſoit le huit (quoiqu'il en ai
joue un troiſième atout, que ſon
couvre du valet, que le roi ſoit
mains de l'autre adverſaire, & 
ayez en main l'as & la dame de tri
il faut certainement jouer l'as, pa
y a deux à parier contre un, que v
tomber le roi avec votre as, & q
dame vous fera faire une autre lev

On peut, en pareil cas, jouer 
dans toutes les autres couleurs.

AUTRE EXEMPL

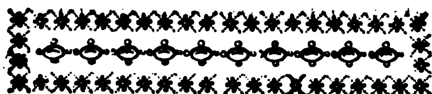
Suppoſez qu'il ne vous reſte plus 
cartes dans une couleur, ſavoir la
le dix; ſuppoſez encore que votre a
ait de cette couleur, le valet & le 
votre aſſocié entre dans cette coul
l'adverſaire à droite y mette le neu
ne lui reſte qu'une ſeule carte; il f
votre dame, parce que, de même
le cas précédent, il y a deux à pari
un, que vous ferez tomber le valet
par-là, la dernière levée ſera pou

Si quelqu'un voulait ſavoir qu
chance, que celui qui donne
triomphes ou plus, on lui dirait
232 à 165, ou environ 15 contre
a au moins quatre triomphes dans
& peut-être plus.

FIN.

## ƷLE DES CHAPITRES.

Fin de la Table.



# REGLES
## DU WISCHT BOSTONIEN.

Ce jeu tire ſon origine du Wiſcht, auquel il reſſemble pour la maniere de jouer les cartes ; mais il différencie dans la forme, ayant beſoin de paniers & d'une corbeille comme au Réverſis.

Il faut être quatre, avoir chacun un panier compoſé de cent vingt fiches, & une corbeille pour la miſe de chaque Joueur.

Pour ſavoir à qui donnera, l'on tire au premier Roi.

Il faut des cartes entieres.

La partie eſt compoſée de huit tours.

Celui qui donne met huit fiches

à la corbeille, & les trois autres Joueurs quatre chacun, ce qui fait vingt, dont la corbeille eſt toujours fournie; il ne peut y en avoir moins, que dans le cas où, avant de jouer, l'on feroit des conditions différentes.

On donne toutes les cartes par trois ou par quatre, & l'on a grand ſoin de retourner la derniere, étant celle qui indique la couleur dans laquelle on peut jouer, ne pouvant le faire en aucune autre.

Il faut avoir ſoin que la corbeille ſoit complette, c'eſt toujours le premier qui eſt chargé de ce ſoin; & s'il l'oublie, il en répond, conſéquemment eſt obligé de fournir ce qui y manque.

L'on joue aſſez ordinairement *deux enſemble* à ce jeu, c'eſt-à-

dire, que l'on a un ſoutien ou aſſocié.

Il faut faire huit levées pour emporter la corbeille, cinq par celui qui demande, & trois par le ſoutien; en ſorte que celui qui peut faire cinq levées dans la couleur qui retourne, dit, *je demande*, & celui qui a de quoi en faire trois, dit, *je ſoutiens*.

Si le nombre de huit levées n'eſt pas complet, on fait la bête, qui eſt toujours de ce qu'il y a dans la corbeille, & l'on paie autant de fiches aux adverſaires que l'on a perdu de levées, ſi ce n'eſt qu'à la premiere, l'on donne une fiche de plus par forme de consolation. Il eſt à obſerver que ce payement ſe fait toujours également par les deux Joueurs.

Il n'en eſt pas ainſi de la bête; elle ne doit être miſe que par celui qui n'a pas fait ſon nombre de levées, à moins que la convention n'ait été faite, avant de ſe mettre au jeu, de les partager; dans ce cas, les Joueurs peuvent confondre leurs levées, mais dans celui oppoſé, il eſt eſſentiel de les relever chacun devant ſoi.

S'il arrivoit que le premier ne fît que quatre levées, & le ſoutien le même nombre, ou bien que le demandant en fît ſix, & le ſoutien deux, la corbeille ſeroit partagée également entre les deux Joueurs, l'uſage étant de laiſſer aller à ſon ami des levées que l'on pourroit faire; ainſi il ſeroit de la plus grande injuſtice de lui enlever ſa part de la corbeille.

Lorsque l'on fait des levées au-delà de huit, qui est la regle du jeu, les adversaires paient autant de fiches qu'il y a de levées au-dessus du nombre huit, toujours une de plus pour la premiere, ainsi qu'il est dit ci-dessus, & de plus les *honneurs* comme au Wischt.

Il y a des personnes qui conviennent de payer les honneurs en dehors, c'est-à-dire, que si les demandants perdent avec, ils sont obligés de les payer, ainsi qu'on l'auroit fait s'ils eussent gagnés.

D'autres au contraire les font entrer en compassation des levées perdues, tout cela dépend des conditions faites avant de se mettre au jeu.

### *Du Chelem.*

Ce coup a lieu comme au Wischt, il faut, comme l'on ſait, faire à deux toutes les levées; on le paie ſeize fiches, & de plus les honneurs, ſi il y a lieu.

### *De l'Indépendance.*

Ce coup s'appelle ainſi, parce qu'il demande à être joué ſeul; pour cet effet, il faut avoir dans ſon jeu de quoi faire huit levées; dans ce cas il faut dire, *je demande une indépendance*, avant que celui qui eſt premier en cartes ait joué, autrement les autres Joueurs s'y oppoſeroient, parce que l'entrée du jeu eſt ſouvent très-avantageuſe, & que l'on n'auroit pas riſqué le coup, ſans cet avantage; ainſi dans le

le cas où la demande auroit été faite mal-à-propos; les trois autres Joueurs forcent celui qui la demandoit à se rétracter, & la jouer pour huit levées seul; ce qui est très-différent pour le payement, puisque pour l'indépendance, on reçoit de chacun dix fiches, l'on retire la corbeille, & on reçoit les honneurs, ainsi que les levées faites au-dessus du nombre; & que dans l'autre cas, on n'a que la corbeille, avec les honneurs & levées, s'il y a lieu: de même si celui qui a demandé l'indépendance, ne fait pas ses huit levées, il faut qu'il paie dix fiches à chacun des Joueurs, ainsi que les levées & les honneurs, si l'on n'étoit convenu de les jouer en dehors.

Il est bon d'observer que, lorsq-

que tous les Joueurs passent, & qu'un seul demande, on ne peut l'obliger à faire huit levées, mais cinq, parce qu'il n'a point de soutien; alors il retire seul la corbeille, & on lui paie les levées qu'il pourroit avoir fait au-delà.

Lorsque tous les Joueurs passent, on remet quatre fiches à la corbeille, & l'on donne les cartes.

Des personnes qui jouent très-bien ce jeu, avoient voulu y ajouter la demande forcée, c'est-à-dire, que le premier en cartes étoit toujours forcé de jouer pour cinq levées : or, il arrivoit souvent qu'il se trouvoit sans à-tous, & que s'il ne rencontroit pas pour soutien celui qui les possédoit, il étoit sûr de faire la bête; ces mêmes personnes ont senti l'injustice d'un

tel procédé, & la regle n'a plus lieu.

Il faut observer que si les trois premiers Joueurs ont passé, & que le dernier demande, le premier peut revenir, pour soutenir seulement, ainsi que le second ou le troisieme, parce qu'il est différent de faire une demande de cinq levées, qu'un soutien de trois, ayant observé ci-dessus, que le soutien n'étant tenu de faire que trois levées, n'est point dans le cas de mettre la bête, si le demandant n'en fait que quatre; il faut donc que ce dernier mette vingt fiches à la corbeille, ou plus, s'il y a lieu, les bêtes étant toujours de ce qu'il y a dans la corbeille.

S'il y en a plusieurs, il faut toujours mettre les plus fortes en premier.

Il eſt très - eſſentiel d'obſerver que pour les demandes il ne faut parler qu'à ſon rang.

*Maniere de jouer ce jeu.*

Lorſque les cartes ſont données, le premier porte la parole, s'il a de quoi jouer, ou le ſecond, ſi le premier n'a pas de jeu, & ainſi des autres; & lorſque l'on ne peut jouer, on dit, *je paſſe*, ayant beſoin pour demander, d'avoir dans ſon jeu de quoi faire cinq levées, ſoit en à-tous, ſoit en as & rois : il eſt plus ſûr de jouer en à-tous, n'ayant point à craindre que vos adverſaires l'emportent ſur vous par le nombre; d'ailleurs, quoique l'on ſoit preſque ſûr d'avoir un ſoutien qui fera valoir votre jeu, ayant le même intérêt, il n'y faut pas compter, parce qu'il y a des per-

sonnes qui, ayant beau jeu, aiment mieux passer, dans l'espérance de faire faire une bête, que de soutenir; aussi il faut pour jouer avoir au moins cinq à-tous forts, ou six ou sept petits, parce que le grand nombre vous en assurera de maîtres, & avec cela des as & rois, & vous serez sûr de votre jeu, si vous avez soin, aussi-tôt que vous serez en jeu, d'en jouer, afin que de petits à-tous dispersés dans les trois Joueurs ne coupent point vos cartes. Il est donc nécessaire à ce jeu de faire à-tout; cependant il est des circonstances où cela seroit nuisible, c'est dans le cas où vous verriez à la premiere levée, qu'il y auroit deux renonces, ce qui vous indiqueroit que les à-tous étant dans une même main, vous ne devez

pas continuer, dans la crainte de ne faire tomber que des petits, & de rendre rois ceux de votre adversaire qui ne manqueroit pas de les tirer, lorsqu'il seroit en jeu, & épuiseroit les vôtres; dans ce cas il faut tirer ses as & rois, étant à présumer qu'ils ne seront pas coupés, ayant deux Joueurs sans à-tous; & s'ils l'étoient par celui qui les a, ce seroit toujours un avantage pour vous de lui en diminuer le nombre; mais dans tous les cas, il faut bien ménager son jeu lorsque l'on est seul, parce qu'ayant trois personnes contre vous, elles ont le plus sensible intérêt de vous mettre à la bête.

Lorsque l'on a un soutien, la maniere de jouer devient différente; *il faut sonder le jeu de son*

ami, & tâcher d'y faire une bonne entrée : par exemple, si le premier en cartes demande, & que le dernier soutienne, c'est au premier à faire à-tout d'un petit, afin de faire passer en revue les deux adversaires, qui sont souvent forcés de mettre un à-tout majeur, dans la crainte que la levée ne reste par un moindre, le soutien ne devant pas forcer sur les mains qui appartiennent à son ami : de même si le soutien est à la droite du Joueur, c'est à lui à faire à-tout, par la même raison expliquée ci-dessus ; on le nomme à-tout de situation, parce que c'est la place qui l'exige, & non pas une invite, qui exige que le Joueur y retourne, ce qui dans ce cas seroit quelquefois très-nuisible, à

moins qu'il ne fût indiqué, par la retourne ou autrement, que les honneurs feroient dans les mains des deux Joueurs ; dans ce cas avec le nombre il feroit à propos d'en retourner, afin d'ôter aux adverfaires la poffibilité de couper vos rois, en leur enlevant leurs petits à-tous.

Pour foutenir à ce jeu, il n'eft pas befoin d'avoir un grand nombre d'à-tous ; mais il eft à propos d'avoir au moins as, roi, dame, ou valet, troifieme, avec quelques rois & as dans les autres couleurs, afin que votre affocié trouve de la reffource dans votre jeu, & puiffe n'être pas trompé dans les invites qu'il pourroit vous faire ; d'ailleurs, on fent quel avantage *on peut* tirer de deux beaux jeu

rassemblés, il est possible de faire le Chelem qui est un des beaux coups de ce jeu.

*Du Chelem.*

Ce coup s'entreprend souvent, sans réussir; mais c'est toujours le jeu de le tenter, lorsque l'on est fort en à-tous, & qu'ayant sondé le jeu de son ami, on y trouve un bon soutien; alors si l'on a des rois & des as, il est avantageux de faire à-tout, afin que les petits, qui se trouveroient dans les mains adverses, ne fassent point de tort à vos rois, en les coupant, & par-là vous ôtassent la facilité de réussir dans votre entreprise.

Il est très-essentiel à ce jeu, d'observer les cartes qui passent, & d'en garder le souvenir, afin de ne point couper les rois de son

ami, ce qui fait souvent le plus grand tort.

*De l'Indépendance.*

Comme ce coup se joue seul, il faut que celui qui l'entreprend, calcule son jeu, & voie s'il a de quoi faire huit levées, tant par les à-tous, que par les rois; s'il n'a point de rois, il faut qu'il ait au moins la quatrieme tierce majeure huitieme, afin, lorsqu'il jouera à-tout, de faire tomber le dix s'il est quatrieme dans une main.

L'on observe que si dans les fausses qui lui restent, il avoit une renonce, ce ne seroit le jeu de couper, qu'au cas qu'il fût dernier à jouer, & conséquemment point exposé à la surcoupe, parce que s'il risquoit un à-tout, qui lui fut enlevé, il n'auroit plus le

nombre de ſes levées, & feroit la bête.

On ſent que cette regle eſt néceſſaire dans toutes les occaſions où l'on eſt dans le cas de craindre la ſurcoupe; il en eſt cependant où l'on peut couper d'un fort à-tout, même d'un honneur, mais ce n'eſt pas dans celui de l'indépendance, parce qu'en vous dégarniſſant d'une de ces cartes, vous pouvez en faire valoir de moindres dans les mains de vos adverſaires.

On peut encore jouer ce coup, avec moins d'à-tous, mais il faut avoir des as & rois, que l'on puiſſe faire valoir, après que l'on a fait pluſieurs coups d'à-tout, pour n'être pas coupé.

L'on obſerve que les rois ne ſont pas d'une grande reſſource,

lorſque l'on joue ſeul,
les adverſaires devinent
quand vous voulez en f
grand ſoin de vous fai
revue, & de ne mett
que lorſque vous êtes f
le roi.

*Maniere de jouer des A*

L'intéreſſant de cett
eſt de mettre à la bêt
jouent ; pour cet eff
prendre bien du ſoin
ne point faire de fau
ſon ami, ne point jo
quand vous ne l'avez
du roi, parce que de ce
vous le feriez dans l
Joueur, & pourriez pa
lui faire gagner une co
auroit perdu ; il ne fau
*de l'as* dans cette poſiti

que l'on y est forcé par les circonstances; on ne doit pas faire d'invite, si on a l'as, mais toujours attendre sur cette couleur; surtout s'il est accompagné de la dame, parce qu'il est certain qu'en voyant venir vous ferez tous les deux; on doit faire invite, lorsqu'on a le roi trois ou quatrieme, parce que si votre ami a l'as il le doit mettre, à moins qu'il ne puisse prendre la levée d'un moindre, mais vous êtes toujours sûr qu'il est dans sa main, parce que vos adversaires le mettroient s'ils l'avoient, dans la crainte qu'il ne fût coupé au second; ainsi si votre ami l'a, votre roi est en sûreté, & c'est son jeu de retourner à l'invite, regle très-essentielle à ce jeu; cependant votre ami, découvrant par

votre invite, que vous avez le roi, ne devroit pas y retourner s'il n'avoit pas l'as, dans la crainte de vous le faire prendre par vos adversaires; ce seroit pour lors son jeu, de faire une autre invite; & lorsque vous vous trouveriez en jeu, vous feriez une seconde invite, dans la couleur que vous auriez entamée, afin de faire tomber cet as, & faire valoir votre roi.

Lorsque l'on a roi & dame quatrieme, on peut jouer du roi, votre ami ne mettant pas l'as s'il l'a, & vous donnant, en lui jouant d'un petit au second, la facilité de faire trois levées dans cette couleur : si au contraire l'as est dans les mains adverses, ce n'est pas le jeu de tirer votre dame, il faut y voir venir, afin de ne

[redacted]



point faire de rois à vos adversaires.

Lorsque l'on a la tierce à la dame cinquieme, c'est le jeu de jouer de la dame, souvent cela force le roi, que votre ami prend de l'as, & vous êtes sûr du reste.

L'on ne doit point faire de fausse invite. On appelle invite, les basses cartes du jeu, depuis le deux jusqu'au cinq : ainsi, si l'on n'a point de fortes cartes dans son jeu, il faut jouer d'un dix ou neuf, afin d'assurer votre ami, que vous ne pourriez lui répondre dans cette couleur, s'il vous attaquoit.

L'on peut encore risquer de jouer un singleton. On appelle ainsi une carte seule, c'est le jeu lorsque l'on n'a que des petits à-tous qui ne peu-

vent faire de tort au Joueur; ou
si on a roi, dame ou valet,
qui seroient dans le cas de
ber sur le premier à-tout de
versaires, alors il est très-av
geux d'en tirer parti en cou
si l'on avoit l'as seul, il
droit mieux le jouer, ou le g
pour prendre la premiere
d'à-tout, que de l'employer en
pe; ce qui ne seroit pas
joué.

Il n'est point d'usage, aux
versaires, de jouer à-tout, &
présumer, que les demand
sont forts en cette couleur;
pendant il est des cas, où
doit le faire, comme celui où
se trouveroit maître par les
que les Joueurs auroient tirés;
c'est votre jeu de jouer les vô

afin de faire tomber les petits qui reſtent, & jouer vos rois ſans craindre la coupe; en jouant ainſi, on eſt preſque ſûr de faire faire une bête, par la raiſon que beaucoup de perſonnes jouent ce jeu, avec peu d'à-tous.

Il ne faut point forcer ſur la carte de l'adverſaire, lorſque votre ami eſt après, parce que c'eſt à lui à mettre tout ce qu'il a de plus fort, à moins que l'on n'en mette une au-deſſus des ſiennes, pour lors il doit s'en aller d'un petit.

On ſait qu'à ce jeu l'on ne doit point renoncer, & celui qui le feroit, payeroit la bête de renonce; la regle eſt de droit: c'eſt aux Joueurs à l'adoucir, s'ils le jugent à propos.

*Si celui qui gagne la corbeille*

ne la prend avant que l'on coup
les cartes pour le coup d'après
elle ne lui appartient plus, & n'
aucun droit dessus; c'est un avan-
tage pour les Joueurs, en ce qu'il
ne sont pas obligés de la remplir
n'y ayant que celui qui donne qu
met quatre fiches au lieu de hui
qu'il auroit fallu.

Des personnes desirant jouer ce
jeu un peu cher, ont diminu
le prix de la corbeille, c'est-à-dire
qu'au lieu de vingt fiches, don
elle est composée, on la réduit
dix, quatre par celui qui donne
& deux par chacun des Joueurs

On observe qu'en jouant ave
vingt fiches à la corbeille, l'o
peut perdre son panier, & au
*delà*, & qu'en le jouant avec dix
la perte n'est pas diminuée d

moitié, le payement des levées & des autres coups de la partie étant le même.

Ce jeu eſt aſſez agréable, par la diverſité des coups que cinquante-deux cartes occaſionnent, & dont on ne pourroit donner le détail, étant formé par la circonſtance : on croit en avoir dit aſſez, d'autant que ceux qui connoiſſent le Wischt, joueront facilement celui-ci ; l'on ajoutera ſeulement ſans faire tort au premier, dont le mérite eſt connu, que le ſecond a beaucoup plus de gaieté, tous les Joueurs étant en action, les uns pour ne pas faire la bête, & les autres pour les y mettre.

FIN.

moitié, le payement des levées & des autres coups de la partie étant le même.

Ce jeu est assez agréable, par la diversité des coups que cinquante-deux cartes occasionnent, & dont on ne pourroit donner le détail, étant formé par la circonstance : on croit en avoir dit assez, d'autant que ceux qui connoissent le Wisk, joueront facilement celui-ci : l'on ajoutera seulement sans faire tort au premier, dont le mérite est connu, que le second a beaucoup plus de gaieté, tous les Joueurs étant en action, les uns pour ne pas faire la bête, & les autres pour les y mettre.

# E MARYLAND.

N joue quatre à ce jeu, il
t des cartes entieres, chacun
panier composé de cent vingt
ies, & une corbeille comme au
versis.

On fait huit tours.

Il y a une couleur favorite,
i est la même dans toute la
rtie, elle est indiquée par le
emier Roi que l'on retourne,
ur savoir à qui donnera.

Le premier est chargé seul du
in de faire mettre à la corbeille,
ns laquelle celui qui donne, met
it fiches, & les trois autres
ueurs quatre chacun; si le nom-
e *ne se* trouvoit pas complet,

il faudroit qu'il le complétât à ses dépens.

On joue seul à ce jeu, n'ayant point d'associé.

La premiere demande est toujours de quatre levées; si le premier en carte n'a pas de jeu, il dit, *passe*, & le second porte la parole ainsi de suite jusqu'au dernier.

Lorsque l'on joue en favorite ou préférence, on n'est point oblig d'enchérir sur le nombre de levées, c'est l'avantage de cette couleur : ainsi le premier dit, *je demande*.

Si le second a de quoi faire quatre levées en belle, il dit, *je demande la préférence*, mais aussi le premier a le droit de la garder au même nombre. Si le premier avoit passé, le second auroit

même droit, pour la demande seulement, ainsi que le troisiéme si le second passoit.

Si le premier avoit dit, *je demande*, le second, *la préférence*, & que le troisieme eut beau jeu dans cette couleur, il ne pourroit dire, *je la demande aussi*, mais jouer pour cinq levées.

Il ne faut jamais à ce jeu, annoncer la couleur dans laquelle on joue, avant que les autres Joueurs aient *passé*, étant obligé, lorsqu'ils ne veulent plus enchérir sur le nombre de levées, de dire, *Je passe*, pour lors on dit, *je joue en telle couleur.*

La primauté à ce jeu a de beaux droits, aussi est-il toujours plus avantageux de jouer lorsque l'on est premier.

On joue, à ce jeu, un cou[p] qui s'appelle *la Misère*; il consi[ste] à ne point faire de levées; si l'[on] réussit, chaque Joueur donne d[es] fiches à celui qui gagne, & [on] retire la corbeille; si on perd, [on] met la bête; & on paie autant [de] fiches à chaque Joueur, que l'[on] a fait de levées, mais non les d[ix] fiches.

Lorsque l'on a gagné la co[r]beille, il faut la prendre aussi-tô[t], crainte d'oubli, ne pouvant le fair[e] lorsque les cartes sont coupées po[ur] le coup suivant; il n'est pas beso[in] de dire, que les adversaires [ne] doivent point avertir de cette d[is]traction, ayant intérêt que la co[r]beille ne soit pas vuide.

L'on joue peu pour quatre l[e]vées à ce jeu, ayant toujours

concur

concurrent qui vous l'enleve, en demandant *cinq*, & un troisieme, *six*, le quatrieme peut dire *sept*; alors le premier en carte peut garder à ce nombre, & il en faudroit *huit*, pour lui enlever.

Si l'on ne fait pas le nombre de levées annoncé, on fait la bête, qui est toujours de ce qu'il y a dans la corbeille, & l'on paie à chaque Joueur, autant de fiches qu'on a perdu de levées.

Si l'on gagne, on retire la corbeille, avec le prix des levées, & les honneurs qui se paient comme au Bostonien.

Lorsque l'on joue en préférence, le paiement des levées est double.

On peut à ce jeu faire le chelem, mais il est très-rare; il se

paie vingt fiches chacun, & de plus les honneurs.

On met quelquefois à ce jeu deux couleurs, la préférence, & l surpréférence; elle s'indique par second Roi, que l'on tire ava de commencer la partie; elle jo du même avantage sur la pré rence, que celle-ci a sur les au couleurs, pour ne point augme le nombre de levées.

Le payement est du doubl celui de la préférence; on ob que cela rend le jeu beaucou fort.

*Maniere de jouer ce jeu*

Les cartes étant donné premier voit s'il peut faire levées; il est rare que l'on n pas faire ce nombre: il même souvent que l'on c

sans avoir vu son jeu ; si la demande a lieu, le second parle, pour lors il faut qu'il augmente d'une levée, s'il ne joue point en préférence ; s'il y joue, le premier peut garder, pourvu qu'il joue dans cette couleur ; sinon il perd son droit de premier, & est obligé de dire cinq levées, la préférence ayant toujours l'avantage sur les autres couleurs.

Il faut, autant qu'il est possible, faire une demande sûre, ayant à craindre trois adversaires, qui rassemblent toutes leurs forces contre vous, à moins que la demande ne soit que de quatre levées, pour lors on peut risquer de la faire légérement.

Pour cinq, cela devient différent ; vous avez une levée de plus à faire.

d'ailleurs, pas toujours l'avantage de la primauté ; il faut donc, dans ce cas, avoir la tierce majeure cinquieme, & avec cela un as, afin de vous faire une entrée, jouer à-tout, sitôt que vous le pourrez, pour assurer votre cinquieme levée: il seroit même à desirer que votre entrée se fît par cette couleur, parce que vous assureriez la levée de votre as, qui, si l'on n'eut point joué d'à-tout, pourroit être coupé. Il est cependant des circonstances où il seroit nuisible de le continuer ; c'est lorsqu'à la premiere levée, l'on voit deux renonces, il est assuré que le grand nombre d'à-tous est dans une main, pour lors il faut voir venir, tirer son as en tâchant d'employer un petit en renonce, lorsque vous ne pouvez

craindre la ſurcoupe, c'eſt-à-dire, ſi vous êtes dernier à jouer.......

Les renonces ſont avantageuſes à ce jeu, lorſque l'on a un grand nombre de petits à-tous; mais il ne faut pas croire que ce ſoit dans tous les cas, parce qu'il arrive très-ſouvent, que lorſque vous vous dégarniſſez de vos petits, lorſque vos gros ne ſont pas majeurs, les adverſaires jouent à-tout, & vous mettent bientôt à ſec. Une renonce eſt d'une grande reſſource dans un jeu à quatre levées.

Il faut, pour bien jouer ce jeu, connoître la valeur des cartes, afin de s'aſſurer un calcul ſûr avant de faire ſa demande; d'après cela, l'on doit avertir que le Roi, qui eſt la ſeconde belle carte, fait rarement ſa levée, dans la main

du demandant, les adverſaires ne devant jamais jouer l'as, mais voir venir deſſus, afin de ne le mettre que lorſqu'ils vous ont forcé, en vous faiſant paſſer en revue, de le jouer; auſſi eſt-il très-eſſentiel de faire entrer en jeu celui qui eſt à votre droite, afin de voir venir.

On peut jouer avec un petit nombre d'à-tous, lorſque l'on a beaucoup d'as & rois, étant toujours ſûr d'entrer en jeu, & que ſi vous en avez quelques-uns de coupés, il vous en reſtera encore aſſez pour compléter vos entrées: de même, ſi l'on n'a dans ſon jeu que des fauſſes, c'eſt-à-dire, toutes petites cartes, l'on doit être fort en à-tous, afin d'être à l'abri des mauvais tours que l'on pourroit *vous jouer.*

Lorſqu'un des Joueurs a demandé la préférence pour quatre levées, cela ne doit pas empêcher de jouer pour cinq dans cette couleur, parce qu'il arrive ſouvent que l'on fait cette demande avec fort peu d'à-tous; ainſi cela ne peut vous nuire.

L'on conçoit facilement, que pour demander un plus grand nombre de levées, c'eſt la beauté du jeu qui décide.

Le chelem eſt le plus beau de tous les coups à ce jeu; il eſt très-difficile à faire, à cauſe des trois perſonnes que l'on a contre ſoi; auſſi faut-il avoir un très-grand nombre d'à-tous, avec des as & rois un peu chargés, afin que, lorſque vous aurez fait tomber les *à-tous*, vous puiſſiez jouer vos rois &

il arrive ſouvent que, lorſque l'on en joue un grand nombre, les adverſaires ſont obligés de ſe déſauſſer de petites cartes, qui mettent à découvert leur jeu, & vous en tirez un parti favorable, tel que des dames qui reſtent ſecondes, & que l'on eſt forcé de jeter, ſi l'on joue de l'as & du roi.

Pour jouer la Miſere, il ne faut avoir dans ſon jeu que des baſſes cartes; encore n'eſt-on pas ſûr de réuſſir, parce que les adverſaires ayant le plus grand intérêt de vous laiſſer faire une levée qui vous mette à la bête, ne forçant jamais lorſque vous prenez, il eſt aſſez avantageux d'avoir une renonce, pour ſe défaire des cartes qui pourroient vous gêner; *mais auſſi*, ſitôt que l'on s'en ap

perçoit, on n'y joue plus ; on ne doit donc demander ce coup, que lorsque l'on a des cartes, dont la plus haute soit un huit ; il y auroit lieu de croire, que les fortes étant partagées dans les autres mains, l'on ne pourroit vous laisser de levées, alors vous tireriez la corbeille, & seriez payé de dix fiches par chaque Joueur.

*De la maniere de jouer des Adversaires.*

Lorsque l'on est dans cette position, il faut avoir soin de bien ménager son jeu, ne point faire de fausses invites, ne point jouer de l'as, dans la crainte de faire le roi dans la main du Joueur, jouer à-tout lorsque l'on est en position, si le Joueur n'a qu'un petit nombre

de levées à faire ; car s'il jouoit pour ſix, ce ne feroit pas le jeu, étant à préſumer qu'il eſt fort dans cette couleur, & pour lors vous lui feriez une entrée favorable en le mettant en jeu ; tâcher toujours de le faire paſſer en revue, c'eſt le moyen de ruiner ſon jeu, & de faire valoir le vôtre : pour cet effet, il faut autant qu'il eſt poſſible laiſſer la main à celui qui eſt au-deſſus du Joueur, alors il en profite, en jouant un petit à-tout, s'il penſe que le demandant ne ſoit pas fort, il eſt forcé d'en mettre un gros, dans la crainte que la levée ne reſte contre lui, & vos amis qui ſont après le prennent : lorſque vous pouvez réitérer ce coup d'à-tous, vous en tirez un grand parti, parce que ſes forts étant tomb-

il n'a plus que des petits, & pour peu qu'il se trouve en surcoupe, vous le mettez bientôt à la bête.

Il est essentiel pour bien jouer ce jeu, d'avoir de la mémoire, afin que lorsque l'on aura avec soin regardé les cartes qui passent, d'en garder le souvenir, pour ne point couper des rois, & n'en pas laisser passer, qui ne le seroient pas, & que l'on doit couper.

On n'a pu démontrer, dans un si court espace, toutes les occasions où l'on peut demander, & les jeux favorables; pour cela on a seulement donné quelques exemples : c'est à ceux qui veulent jouer, à juger de la valeur de leur jeu. D'après toutes les observations que l'on a faites, il suffit de dire, qu'ayant quatre couleurs pour

jouer, cela donne bien de la facilité; aussi n'y a-t-il presque jamais de passes, ce qui rend ce jeu très-gai, sur-tout lorsque les Joueurs enchérissent à l'envi sur le nombre de levées, & les font parvenir quelquefois à dix.

L'on doit annoncer que ce jeu est fort, & qu'il est possible d'y perdre trois cents fiches.

*FIN.*



# LE TRE-SETTE,

## *OU REGLES*

# DU JEU DU TROIS-SEPT.

### ORDRE DU JEU.

§. 1.

PLUS un Jeu est sujet à avoir des regles, plus il demande l'attention de ceux qui le jouent. Chaque carte, au *trois-sept*, est, pour ainsi dire, assujettie à des regles établies, & rien n'y est arbitraire : il est donc d'une nécessité indispensable de les bien connoître, & de s'y conformer en tout point.

§. 2.

*CE* jeu doit son invention à

l'Eſpagne ; il ſe reſſent un peu du flegme qu'on attribue à cette grave Nation, & veut être joué ſans la moindre diſtraction.

§. 3.

Selon ſa premiere inſtitution, il doit être joué à quatre ; deux contre deux, les compagnons placés vis-à-vis en forme de croix.

§. 4.

Les cartes dont on ſe ſert au jeu de quadrille, ſervent auſſi au *trois-ſept*. Chacun joue avec dix cartes, qui ſe donnent en trois fois, & chaque carte eſt bonne dans ſa couleur ; le trois eſt la premiere, après le deux ; enſuite l'as, le roi, la dame, le valet, le ſept, juſqu'au quatre incluſivement.

§. 5.

Regle. Si on donne mal les cartes, à une près, & ſi celui qui a la main, eſt content de ſon jeu, il eſt le maître de tirer ou faire tirer, ſans voir, une carte hors du jeu de celui qui en a une de trop, & peut continuer; mais ſi l'erreur eſt de plus d'une carte, il faut en donner d'autres, ſans que celui qui a la main, la perde.

§. 6.

En mettant au jeu, un de ceux qui jouent enſemble, ſe pourvoit de vingt-un jetons, dont, pour la commodité, on a accoutumé de ſe ſervir d'un qui eſt plus grand que les autres, & qu'on fait valoir pour dix, & onze petits jetons.

§. 7.

La partie eſt fixée aux point vingt-un ; elle eſt payée avec un fiche d'une valeur ſtipulée. Si l'on parvient à marquer tous les vingt-un jetons, avant que la contre-partie ait marqué onze des leurs, on gagne une partie double, qu'on paye avec deux fiches.

§. 8.

On fait des points de deux manieres ; avant de jouer, ce qu'on appelle points d'annonce ; & après que chacun a joué ſes dix cartes, ce qu'on appelle points de jeu.

§. 9.

En premier lieu, quand celui qui eſt en main, a joué une carte, & que les trois autres y

fourni, il examine son jeu, & fait son annonce de la façon suivante. Le trois, le deux & l'as de la même couleur & dans une seule main, s'appellent néapolitaine; on la montre, & on marque trois points. Si les cartes qui sont avec vont de suite, comme roi, dame, valet, sept, &c. on compte autant de points qu'on a montré de cartes; pour 3 trois, 3 deux, 3 as; & 3 sept, on marque trois; & pour tous les quatre de ces mêmes cartes, on marque 4 jetons; pour 3 rois, 3 dames, 3 valets jusqu'au quatre, on marque un; & pour les quatre de ces mêmes cartes, 2 jetons.

Regle. Il faut annoncer les cartes dans l'ordre qu'on se trouve placé, n'étant pas permis, ni d'annoncer,

ni de fournir aucune carte a
son tour : car ayant la main
l'on annonce 3 rois, 3 deux,
as, avant que d'avoir joué
carte, on peut obliger celui
l'a fait, de jouer une de c
qu'il vient d'annoncer, ce qui
souvent pourra gâter tout son

RÈGLE. Si l'on ne montre
de suite les cartes dont on ann
trois, il faut d'abord dire
deux, quel trois, quel as i
manque, parce que celui qu
demandera, va découvrir qu'i
point dans son jeu celui qui
que dans le jeu de celui c
annoncé.

§. 10.

On compte les points du j
*la façon* suivante : trois fig

de quelque couleur qu'elles ſoient, ſont un point; les trois, les deux, les rois, les dames & les valets ſont compris dans les figures; les autres cartes, depuis le ſept juſqu'au quatre, ne ſe comptent que dans l'annonce. L'as fait tout ſeul un point; c'eſt pour cela qu'on lui donne tant la chaſſe. Toutes les cartes contiennent dix points & deux figures qui ne ſe comptent point. La derniere levée fait un point toute ſeule.

§. 11.

Les parties d'honneur à ce jeu, ſe gagnent de cinq différentes façons; ſavoir :

Par { Strammaſette,<br>Strammaſon,<br>Callade,<br>Calladon,<br>*Calladondrion*.

Strammafette eſt fait, quand les deux qui jouent enſemble, ont fait unanimement toutes les levées, à une près, qui ne contient ni un as, ni trois figures néceſſaires pour faire un point (bien entendu que la levée qu'ont eue les adverſaires ne doit point être la derniere); car fût-elle toute blanche, elle eſt comptée pour un point. (§. 10. Ce coup eſt payé par trois fiches, ſans compter ce que les onze points font pour la partie.)

Strammaſon eſt fait, quand un ſeul des joueurs, ſans aide de ſon vis-à-vis, fait la même choſe; on le paye avec ſix fiches. Il faut convenir d'avance ſi le coup honoraire ſera payé ou non; car comme il arrive rarement, beau-

coup de personnes ne le connoissent pas.

Callade se fait, quand les deux qui jouent ensemble, font unanimement toutes les levées. Il est payé avec quatre fiches.

Calladon, quand un tout seul fait toutes les levées. Il se paye huit fiches.

Calladondrion, quand celui qui est premier à jouer, peut montrer une néapolitaine dixieme; il se paye avec seize fiches. Dans tous ces coups, les onze points de cartes se comptent au profit de la partie, laquelle n'a rien de commun avec les parties d'honneur.

§. 12.

Celui qui annonce & qui gagne,

par ſon annonce, la partie, ſoit ſimple ou double, ne peut jamais avoir du reſte pour la partie ſuivante; au lieu que celui qui fait au jeu plus de points qu'il ne lui en faut pour gagner la partie, il a cela de bon pour la partie ſuivante.

§. 13.

Il eſt toujours permis de demander compte de l'annonce, juſqu'à ce que la premiere levée ſoit couverte, & avant que la ſeconde ſoit jouée; mais pas plus tard, & alors on doit s'en prendre à ſa mémoire.

§. 14.

Quelques-uns ſont dans l'uſage de payer une partie ſimple pour les trois ſept, & une partie double pour les quatre; mais comme

il

il n'y a nulle proportion dans ce hasard, il en faut convenir d'avance, faute de quoi on ne peut marquer que trois ou quatre points. (§. 9.).



# REGLES
## *POUR JOUER.*

### Regle Premiere.

Toutes les cartes données, & le jeu bien examiné, on joue une carte; si étant premier, on a en main une néapolitaine (§. 9.), on commence par en jouer l'as, afin que son vis-à-vis n'en soit point trompé; étant placé pour la jouer, on a la liberté de l'accuser d'abord.

### I I.

Si on a un trois avec le deux, & une ou deux petites cartes de *la même* couleur, de façon qu'on *ne puisse* pas espérer que l'as &

toutes les groſſes cartes tombent là-deſſus, il faut commencer par le deux, ce qui avertit ſon vis-à-vis, s'il a l'as troiſieme ou quatrieme, de le prendre en main, & de lui marquer, en ſe défaiſant premiérement d'une plus petite, & après d'une plus groſſe carte de la même couleur; comme, par exemple, en mettant ſur le deux un ſix ou un ſept, & ſur le trois un valet, ou une dame. Si le vis-à-vis n'a pas l'as, il jette d'abord ſur le deux la plus forte de ſes cartes, dans la figure jouée.

## I I I.

Si l'on ſe trouve avec un trois cinquieme par l'as, & même ſixieme ou ſeptieme par le roi, il faut commencer par jouer le trois.

Le trois joué, son vis-à-vis est averti à lui donner le deux s'il l'a; sinon, il peut espérer qu'il tombera chez les adversaires, ce qui rendra bonne toute la suite.

## I V.

### INVITE.

FAUTE de cartes de cette force, on commence par faire une invite, elle se fait différemment: quand ayant la main on joue un deux, c'est la plus grande des invites, qui suppose l'as avec une grande suite. Il faut alors qu'il releve avec le trois, s'il l'a, & qu'il joue une autre de la même couleur, si tant est qu'il n'a pas lui-même une néapolitaine dans une autre couleur, qu'il n'a pas pu accuser, ou qu'il craigne ne pou-

oir point lui marquer par ſes
ırtes qu'il voudra jeter ſur les
ırtes sûres & franches de ſon
mi ; auquel cas il joue premiére-
ıent toutes ſes cartes fortes, &
entre enſuite dans l'invite qui lui
 été faite, ou dans quelqu'autre
ouleur qu'on lui a marquée par
es cartes jetées.

V.

QUAND on joue une carte baſſe,
omme un quatre, un cinq, ſix
ıu ſept, c'eſt une invite ſur un
rois, un deux ou un as. On ap-
ɔelle répondre à l'invite, en pre-
ıant la levée par la plus forte de
es cartes, & en y retournant par
ıne autre moins grande que la
ɔremiere.

## V I.

### CONTRE-INVITE.

FAIRE une contre-invite, c'est quand on s'empare de la premiere carte jouée, par une autre carte que celle que son vis-à-vis paroît avoir désirée en faisant son invite; & quand on rejoue une basse de la couleur, ce qui dénote une suite assurée, & probablement plus grande que celle que l'on suppose chez son ami.

## V I I.

SI on a un ou deux *trois* dans sa main, qui ne sont accompagnés que d'une ou deux figures, ou seulement d'une ou deux petites cartes, il ne faut point y faire une invite, parce que votre vis-à-vis *y répondant*, pourroit avoir une

ſuite dans cette couleur ; & vous, ne pouvant plus le remettre au jeu, empêcheriez peut-être par-là un grand coup.

V I I I.

Si l'on n'a pas de quoi faire une bonne invite, c'eſt-à dire, un trois bien accompagné, ou un deux par l'as (car les invites ſur les deux ne doivent jamais ſe faire que par néceſſité, encore faut-il les avoir quatrieme ou cinquieme), on joue alors une figure d'une couleur où l'on ſe trouve la plus grande ſuite, tant pour chercher la force de ſon vis-à-vis, que pour faire ſurcouper un deux ; ou un as à ſes adverſaires, & que par ce moyen ſon vis-à-vis entrant au jeu, puiſſe voir en quelle couleur

celui qui vient de jouer la figure a ſa force.

I X.

Quand les 3 trois ſont annoncés du vis-à-vis, une invite ſur le deux, dans une des deux couleurs, eſt très bonne. Si l'on n'a pas alors une aſſez grande ſuite pour faire une invite, il faut jouer le deux pour montrer qu'on l'a & pour laiſſer l'autre le maître de le prendre ou le gagner.

X.

Toute carte que joue celui qui a annoncé 3 trois, eſt cenſée être invite, & demande que ſon vis-à-vis joue en conſéquence.

X I.

Si la premiere carte qu'on joue eſt un roi, ſon vis-à-vis doit lui

ſuppoſer ou l'as gardé, ou une bonne ſuite dans cette même couleur, & l'on fait toujours mal de jouer une figure dans le commencement du jeu, dans une couleur où l'on n'a qu'une ou deux cartes, ſi tant eſt qu'on peut faire autrement.

## X I I.

QUAND, ſelon ſes cartes, on ne craint d'être fait ni ſtrammaſette, ni callade, &c. & qu'on ne ſe trouve pas de quoi ſe faire une bonne invite, ſe trouvant avec un roi ou dame cinquieme, on joue alors une petite dans cette couleur, afin de faire manger un deux ou un as à ſes adverſaires, & à ſe procurer par-là quelque avantage. Cela s'appelle faire une fauſſe *invite.*

XIII.

Si un des adverſaires fait une invite, & qu'on ſe trouve avec le deux troiſieme, il ne faut jamais couper avec le deux, puiſqu'on pourra par-là recevoir une levée de ſtrammaſette, ou l'on pourra être ſurcoupé par le trois du vis-à-vis de celui qui a joué la petite; ou auſſi on empêchera ſon vis-à-vis à ſe ſervir à propos de ſon as. Ce qui eſt le pis de tout & le plus ſûr, c'eſt qu'on rendra la ſuite de ſon adverſaire bonne par-là; de même que ſi l'on ſe trouve en dernier avec un trois ſecond ou troiſieme, il ne faut jamais prendre une levée qui ne faſſe un point, à moins que vos cartes ne vous l'ordonnent autrement, & que vous ſoyez hors de tout danger.

## X I V.

Si le vis-à-vis a fait une invite, on fait toujours bien de mettre l'as là-dessus, dût-on l'avoir troisieme; car si celui qui est placé avant vous, n'a pas voulu mettre son deux ou son trois là-dessus, votre as vous reste; si celui qui est après vous, vous surcoupe, vous rendrez toujours le deux de votre vis-à-vis, bon, & par conséquent toute sa suite.

## X V.

Il ne faut jamais épargner une figure sur la premiere carte que l'on joue, & qui est d'une espece à être prise, pour éviter à être fait strammasette, en cas que votre ami se trouve obligé à la perdre; & si malgré toutes vos précautions,

une pareille levée vous rentre, & que vous vous trouviez avec de mauvaifes cartes, votre premier foin doit être de vous faire avoir le point, ou en jouant un trois, fi vous en avez, ou en cherchant votre vis-à-vis dans les annonces qu'il vous aura faites. Si pour vous tirer de ftrammafette, vous jouez un trois, il faut, dans ce cas, que votre ami ne vous donne point fon deux, puifqu'il doit s'appercevoir que c'eft la néceffité qui vous y oblige.

XVI.

Il faut avoir une attention infinie pour fe fouvenir de toutes cartes annoncées, de toutes les invites qui ont été faites depuis le commencement du jeu d'un côté & de l'autre, de toutes les cartes

qui sont devenues rois, & de tout ce qu'on aura jeté depuis qu'on n'aura plus fourni dans les couleurs jouées : faute de cela, aucun grand coup ne se fera jamais, si ce n'est par hasard.

XVII.

On marque son jeu de la façon suivante : par exemple, je suis en main avec une grande suite en cœurs qui est devenue bonne ; si celui qui est avec moi, n'a plus de cette couleur, il commence à se défaire d'un cœur, après d'un carreau, & ensuite d'une autre carte dans une de ces deux couleurs, il est sûr qu'il a le trois de treffe : c'est pourquoi quand mes cartes franches sont finies, je lui joue la plus forte de celles que j'ai *dans la* couleur qu'il vient de

marquer. On marque de même par les deux, quand on n'a pas de trois, excepté quand on joue pour finir une partie bien avancée, car alors on ne doit jamais marquer fort sur un deux, crainte de pouvoir tromper son vis-à-vis, & de lui faire perdre une partie qui est déja gagnée.

XVIII.

Il peut arriver qu'on n'a qu'une couleur en main, de sorte qu'on ne peut point la marquer que par des cartes de la même couleur, il faut donc commencer à jeter premiérement les plus petites, & après, les plus grandes; & l'ami y prêtant attention, pourra juger de sa force dans cette couleur.

## XIX.

Le grand art de ce jeu étant de bien faire connoître ſon fort & ſon foible à ſon vis-à-vis, il faut avoir la précaution quand on eſt au jeu avec une néapolitaine, ou une autre ſuite de cartes rois, de jouer ſi l'on a un trois d'une autre couleur, avant que de continuer ſa ſuite. Cela avertit ſon vis-à-vis de garder ſon deux & ſa ſuite dans cette couleur, & de la lui marquer en ne jetant plus de couleur, ou en n'en jetant qu'après d'autres, des couleurs où il n'a point ſa force.

## XX.

On ne peut bien marquer ſon jeu que ſur les levées qui appartiennent à ſon ami; car ſur celles

des autres, on ne cherche qu'à ſe garder contre la force oppoſée, ſinon vers la fin du jeu, où il eſt très-néceſſaire de bien marquer à ſon vis-à-vis en quelle couleur on eſt aſſuré, afin qu'il ſe garde dans une autre.

## XXI.

Cette façon de marquer le jeu des deux qui jouent enſemble, ſert d'avertiſſement aux adverſaires de ſe tenir en garde; & le plus ſûr moyen d'éviter de grands coups, c'eſt de ſe bien garder dans la couleur où le vis-à-vis de celui qui eſt au jeu montre ſa force.

## XXII.

Si chez les adverſaires on a entendu annoncer une ou deux *napolitaines*, 3 trois; ou ſi l'on craint

une ou deux couleurs entieres, il faut, pour se garantir d'être fait strammasette, ou callade, &c. que celui qui se trouve avec un trois & deux d'une même couleur, se défasse d'abord du trois, ce qui marque qu'il a le deux; de même celui qui a un deux par l'as bien accompagné, s'en aille avec le deux, pour marquer son as assuré.

XXIII.

Si l'on joue pour trois points, &c. pour gagner, & les adversaires pour deux, ou plus, pour sortir hors du double, ou pour gagner une partie simple, lesquels points ne se peuvent trouver à annoncer jusqu'à un point près; & en jouant, se faire un aussi grand reste pour la partie suivante, o

faire se pourra ; & ne pouvant plus rien faire, ils détalent leurs cartes sans aller plus loin.

XXIV.

Les deux qui jouent ensemble peuvent examiner leurs propres levées autant que bon leur semblera ; mais de celles des autres, on ne peut voir que la premiere. Vu cette liberté, si quelqu'un jette son jeu, & se dit dehors lorsqu'il ne l'est pas, il cede au profit des adversaires toutes les cartes qui restent en main, & est obligé de leur payer la partie, si par-là ils peuvent sortir, sinon la partie est toujours manquée pour lui, & on recommence sur nouveaux frais.

XXV.

Si en jouant pour quatre points

on se trouvoit avoir quatre trois, ou quatre deux, on est le maître de n'en accuser que trois, & on les montre tous les quatre; de même ayant une néapolitaine quatrieme & plus, on n'en montre que tant qu'il en faut pour qu'il reste un point, & on fait en jouant autant de points qu'il est possible de se procurer.

XXVI.

Celui qui, en jouant pour trois points, annonce par inadvertance autant de cartes, est censé être hors du jeu; on lui paye la partie, & il ne peut plus profiter de son jeu, eût-il une callade, ou calladon en main.

XXVII.

Comme dans ce jeu chaque carte

à joüer ſans aucun autre aide : ce que je doute fort qu'aucun ne faſſe par le moyen du livre en queſtion.

FIN.

---

*Lu & approuvé ce 18 Novembre 1778.*

*De Sauvigny.*

Vu l'Approbation, permis d'imprimer, le 18 Novembre 1778.

LENOIR.

# L'ÉDITEUR
## AU
## *LECTEUR*

QUOIQUE ce petit Ouvrage ne ſoit qu'un exercice familier du Trictrac, on ſe flatte qu'il ſera plus utile & plus agréable que la plupart des Traités qui ont paru juſqu'à ce jour. Il eſt fait particuliérement pour les perſonnes qui ayant du goût pour ce Jeu, n'en ont qu'une légere teinture. On a apporté toute l'attention poſſible pour y donner aux Commençans une connoiſſance exacte des principes & des regles. Le ſecours d'*un Trictrac*, & celui d'un

ami qui poſſede ce Jeu, étant le moyen le plus sûr de l'apprendre, on a jugé inutile d'en donner, par des gravures nombreuſes, des leçons lentes & difficiles qui n'inſtruiſent ſouvent que les yeux; on s'eſt ſeulement attaché à rapporter toutes les regles de ce Jeu, à les expoſer avec autant de clarté que de préciſion, & à donner l'explication des coups & des termes généraux. On en trouvera, à la fin de l'Ouvrage, une Table alphabétique & numérotée, où l'on pourra les voir ſur le champ lorſqu'on en aura beſoin.



# AVERTISSEMENT.

*Le Jeu de Trictrac l'emporte, sans contredit, sur tous les Jeux qui sont aujourd'hui l'amusement des honnêtes gens. Ses beautés sont sans nombre; elles naissent à la suite des dez, varient à chaque instant, & se succédent les unes aux autres. Elles durent jusqu'à la fin de la partie, amenées par des événemens auxquels le hasard a souvent moins de part que la science & la* conduite du

*Joueur. Ses regles & ses principes sont certains, ses conséquences justes. Ce Jeu demande un bon jugement : ses combinaisons le rendent plus capable qu'aucun autre de former l'esprit de la jeunesse, Il est aimé des gens sensés qui s'y amusent volontiers, & le préférent à tous les autres Jeux, qui sont plus bornés. Loin d'avoir essuyé le sort de la plupart de ceux qui n'ont regné qu'un certain temps, il est toujours*

[redacted]



*a la mode, & a plus de partisans que jamais. Le sexe lui accorde aussi son suffrage; tout y est intéressant : exempt de supercherie, il a encore cet avantage, que deux personnes lui suffisent. La partie passe rarement un bon quart-d'heure, pour peu que l'on y soit exercé. On n'a point le désagrément d'y éprouver malgré soi pendant des heures entieres, la fortune de ceux avec qui on se trouve engagé,*

*ſans jouer une ſeule fois. Par la variété de ſes coups il entretient l'eſpérance juſqu'à la fin ; & l'attention qu'il demande eſt moins une peine pour ſes amateurs, qu'une ſource de plaiſirs.*

*L'on a tâché d'exprimer ce Jeu avec autant de préciſion qu'il a été poſſible. On ne peut cependant diſſimuler que le plus court pour le comprendre eſt de joindre à la lecture de ce petit Traité, le ſecours d'un ami qui en*

*procure la pratique, & en facilite l'intelligence par l'usage. C'est pourquoi l'on suppose que l'un des deux Joueurs donne à l'autre une leçon, & lui developpe, à mesure des coups qui se présentent, les principes & les regles de ce Jeu. Trois ou quatre leçons dans ce goût suffiront pour en donner la clef & le faire goûter. D'ailleurs la conduite que tient un adversaire plus habile, perfectionnera bientôt les novices.* Ce

*n'eſt qu'en le jouant qu'on en connoîtra parfaitement la beauté.*





# LE JEU DU TRICTRAC.

## CHAPITRE PREMIER.

*Instruction préliminaire sur le Jeu de Trictrac.*

CE JEU tire son nom du bruit qu'on fait en y jouant.

Quinze dames de chaque côté, de deux couleurs différentes; deux dez, trois jetons pour marquer les points, & deux fichets pour mettre dans les trous qu'on gagne, servent à jouer au Trictrac.

On ne joue que deux : ce sont les Joueurs eux-mêmes qui mettent les dez dans leurs cornets.

On commence ce Jeu par faire chacun trois *piles* (63) de dames, qu'on pose sur la premiere *fleche* (40) du Trictrac, de façon que celui pour lequel on a de la considération ait les siennes à la droite. Les dames blanches passent pour être les plus honorables : cependant lorsqu'un homme joue avec une Dame ou une Demoiselle, il est d'usage & de la politesse de leur donner les noires.

Par le même principe, on donne le choix des cornets & on présente les dez à la personne pour laquelle on doit avoir de la déférence, *pour* tirer à qui l'aura. Celui qui

à de son côté le dez qui marque le plus haut point, gagne la primauté, & joue les points de ce premier coup.

Les nombres dissemblables, comme six cinq, quatre & trois, &c. son appellés *simples* (77). Ceux qui viennent égaux, comme deux six, deux cinq, deux quatre, &c. sont appellés *doublets* (31).

Chaque doublet se nomme différemment : les deux as, *bezet*; les deux deux, *double-deux*; les deux trois, *ternes*; les deux quatre, *carmes*; les deux cinq, *quines*; & les deux six, *sonnés*.

D'abord il est à propos, suivant ce que portent les dez, de jouer deux dames de ses *piles* sur les *fleches* qui répondent aux nombres

de ces mêmes dez, ce qu'on appelle *abattre du bois* (1); on joue autrement, si l'on veut, en n'abattant qu'une dame, ce qui se dit *jouer tout d'une* (88); la même chose se pratique à l'égard de tous les autres nombres qu'on peut exprimer en jouant *tout d'une*, si vous en exceptez *sonnés*, & *six cinq*, qu'on doit abattre absolument, parce que les regles du jeu ne permettent point de mettre une dame seule dans son *coin de repos* (19), encore moins dans celui de l'adversaire.

Il est presque toujours de l'intérêt du Joueur de commencer par faire des *cases* (12). On commence d'abord à *caser* dans la premiere *table*, (81), où les dames sont

en *piles* ; on passe ensuite dans la seconde, où est le *coin de repos*.

Lorsqu'on joue ses dames, on ne doit jamais compter les *fleches* d'où elles partent, soit qu'on *abatte du bois*, ou qu'on joue les dames abattues.

La *marche* (52) s'apprend facilement, en observant que le nombre *pair* va toujours de *fleche* blanche en *fleche* blanche, & le nombre *impair* de *fleche* blanche en *fleche* verte, & également de *fleche* verte en *fleche* blanche.

La *partie de Trictrac*, autrement dite le *tour* (85), est de douze trous. A mesure qu'on les prend, on les marque sur les *bandes* (5) du Trictrac trouées des deux côtés vis-à-vis chaque *fleche*. Sa

l'un des Joueurs les prend de suite sans que l'adversaire en ait pris aucun, cela s'appelle gagner une *partie bredouille* (10) : cependant elle ne se paie double, que lorsque les Joueurs en sont convenus avant de commencer.

Il faut, pour marquer un trou, avoir gagné douze points ; les points que l'on gagne se marquent avec les jettons au bout & devant les *fleches* du Trictrac, savoir : deux points devant la *fleche* de l'as, quatre points entre la *fleche* du trois & celle du quatre, six points contre la bande de séparation devant la *fleche* du six, huit points dans la seconde table près la bande, dix points devant la *fleche* du dix ou près la bande du

fond : à l'égard des douze points qui font le trou, *partie simple* (57), ou *double*, ils se marquent avec le fichet sur la *bande* du Trictrac, à commencer du côté où les dames sont en *piles*.

Le premier qui marque ne se sert que d'un jeton ; quand il a gagné douze points, sans être interrompu par l'adversaire, il marque deux trous, ce qui se nomme *partie bredouille* (56).

Celui qui gagne des points en second, les marque avec deux jetons ; quand il en prend douze sans interruption, il marque de même deux trous *partie bredouille* ; lorsqu'il est interrompu, l'adversaire, en marquant les points qu'il gagne, lui ôte un de ses jetons ;

ce qui s'appelle *débredouiller* (30). Il est de la bienséance de se *débredouiller* soi-même, sans attendre que l'adversaire le fasse. Pour lors celui qui parvient le plutôt au nombre de douze points, ne marque qu'un trou, ce qui s'appelle *partie simple*.

Le Joueur qui marque un ou deux trous, non-seulement efface tous les points qu'avoit l'adversaire avant le coup de dez, mais encore (s'il juge à propos de tenir) conserve ce qu'il a de points au-delà des douze pour le trou. Il peut cependant arriver que du même coup, l'adversaire soit *battu à faux* (7), pour lors il marque de son côté en *bredouille* les points qui lui sont donnés.

Celui qui a gagné un ou deux trous de son dez, a la liberté de *s'en aller* (3), c'est à dire de lever les dames qu'il *empile* de nouveau, pour recommencer à les *abattre*, & faire de nouveaux *pleins* (62), jusqu'à ce que l'un des deux ait gagné le *tour* ou *la partie complette* du Trictrac : en *s'en* allant, il ne se conserve aucuns des points qui lui sont restés ; de même il efface ceux de l'adversaire, qui ne marque jamais, qu'après le coup joué, ceux qu'il gagne *battu à faux*, autrement dit, *par jan qui ne peut* (44). Si au contraire les points qu'il gagne & qui lui font marquer le trou, proviennent du dez de l'adversaire, il ne peut *s'en aller*, & il conserve tous les

points qui lui restent au-delà des douze, qui lui ont fait marquer le trou.



## CHAPITRE II.

## DES JANS.

On compte huit jans au Jeu de Trictac.

Le 1er. est le jan de trois coups.
Le 2d. . . le jan de deux tables.
Le 3e. . . le contre-jan de deux tables.
Le 4e. . . le jan de mésséas.
Le 5e. . . le contre-jan de mésséas.
Le 6e. . . le petit jan.
Le 7e. . . le grand jan.
Le 8e. . . le jan de retour.

### DU JAN DE TROIS COUPS.

Le *jan de trois coups*, autrement dit *jan de six tables*, se fait quand

en trois coups, en commençant la partie, & toutes les fois qu'on recommence après avoir *levé* (50) toutes les dames, on *abat*, six dames de suite, savoir : cinq dans la premiere *table*, & une dans la seconde à la pemiere *fleche* : en observant qu'on n'est point obligé de faire ce *jan*, si on ne veut ; il suffit qu'on ait amené du troisieme coup le nombre convenable, pour qu'il vaille quatre points : & pour lors on fait la *case* qui paroît la plus avantageuse dans la *table* du *grand jan*, de deux des quatre dames abattues dans la table du *petit jan*.



DU

## *DU JAN DE DEUX TABLES.*

Le *jan de deux tables* se fait lorsqu'on n'a que deux dames abattues, l'adversaire n'ayant point son *coin* (19), & que les nombres des dez du Joueur vont, l'un, de l'une de ses dames à *son coin*, & l'autre, de son autre dame à celui de l'adversaire : ce coup vaut quatre points par *simple*, & six par *doublet* ; & on abat d'autres dames des *piles* ; car on ne peut prendre son *coin*, qu'en y mettant deux dames à la fois ; & on ne peut en mettre une, ni deux, dans celui de l'adversaire.

Chaque Joueur peut faire ce *jan* une fois seulement ; & le pre-

[redacted]



mier qui le fait, n'empêche pas le ſecond de le faire après, pourvu qu'il n'ait auſſi que deux dames abattues, que les deux *coins* ſoient vuides, & que les nombres de ſes dez aillent, l'un, d'une de ſes dames, à ſon *coin*, & l'autre, de ſon autre dame, à celui de l'adverſaire.

## *Du Contre jan de deux tables.*

Le *contre jan de deux tables* ſe fait lorſque le Joueur n'a que deux dames à bas, & l'adverſaire ſon *coin*, l'un des nombres de ſes dez va, de l'une de ſes dames, à ſon *coin*, & l'autre nombre, de ſon autre dame, au *coin* de l'adverſaire : pour lors, il perd

quatre points par *ſimple*, & ſix pàr *doublet*.

## *DU JAN DE MÈSÉAS.*

Le *jan de méſéas* ſe fait lorſqu'ayant pris ſon *coin*, ſans avoir d'autres dames abattues, (l'adverſaire n'ayant pas le ſien) l'on amene un ou deux as : ce coup vaut, dans le premier cas, quatre points, & ſix dans le ſecond, par *doublet*.

## *DU CONTRE JAN DE MÉSÉAS.*

Le *contre jan de méſéas* eſt rare : il ſe fait quand le Joueur, ayant ſon *coin*, ſans avoir d'autres dames abattues, & l'adverſaire le ſien, on amene un, ou deux as ; auquel cas on perd quatre, ou ſix points.

## DU PETIT JAN.

Le *petit jan* ou *petit plein*, se fait dans la premiere table où sont les *piles* de dames en commençant : on le fait assez commodément, quand on n'amene que du petit jeu, comme *bezet*, deux & as, trois & as, &c.

Pour peu que les dez amenent du gros, il ne faut pas s'y arrêter.

Quand on *remplit* (67) d'une façon par *simple*, ce coup vaut quatre points, & six par *doublet* : si on *remplit* de deux façons par *simple*, on gagne huit points, & par *doublet* douze points.

On peut aussi *remplir* de trois façons, ce qui vaut autant que le *double doublet*, c'est-à-dire douze points.

[redacted]



Il eſt de la prudence, quand on a gagné un ou deux trous de ſon *petit jan*, de *s'en aller*, particuliérement lorſque l'adverſaire a ſon jeu bien avancé, c'eſt-à-dire beaucoup de dames dans ſa ſeconde *table*, avec leſquelles il *battroit* (6) celles que le Joueur auroit découvertes, & ſon *coin*, s'il avoit le ſien ; & le forceroit de paſſer l'une de ſes dames dans la table de ſon *petit jan*, où elle ſeroit *battue*, & pourroit empêcher, ou du moins ôteroit la facilité de faire le *grand jan*, parce qu'on auroit une dame de moins.

On ne peut, pour conſerver ſon *petit jan*, prendre ſon *coin de repos* par *puiſſance* (19), en jouant *quines* pour *ſonnés* ; les re-

[redacted]



gles de ce jeu étant qu'on ne doit point prendre son *coin* par *puis-sance*, lorsqu'on peut le prendre par *effet* (37). On est donc obligé de *rompre* (74), à moins qu'il n'y ait *passage libre* (58) dans la table du *grand jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit jan* : encore ne peut-on y passer, que dans le cas où il ne peut plus faire son *petit jan*, ou *petit plein*.

Celui qui *s'en va*, a le dez pour recommencer.

## DU GRAND-JAN.

Le *grand-jan* se fait dans la seconde table, & se nomme aussi *grand plein*; quand on *remplit* d'une façon, par *simple*, on gagne quatre points : de deux façons, par *simple*, huit points : & de trois façons, douze points.

D'une façon, par *doublet*, six points : de deux façons, ou *double doublet*, douze points ; on ne peut *remplir* de deux ni de trois façons, que lorsqu'il ne s'en faut qu'une dame qu'on ait son *plein*.

On appelle *remplir* d'une façon, lorsqu'on ne peut mettre, sur la dame qui est la seule *découverte* (25) dans la table du *grand jan*, qu'une seule des autres dames ; quand bien même on rassembleroit les nombres des deux dez.

On *remplit* de deux façons ; lorsqu'on peut mettre deux dames sur celle qui est découverte, c'est-à-dire amenant cinq & as, on peut remplir du cinq, & de l'as séparément.

Enfin, *remplir* de trois façons,

eſt lorſqu'on peut mettre trois dames, ſur celle qui eſt découverte, une de chacun des points des dez ſéparément, & la troiſieme des points des deux dez joints enſemble, ce qui arrive, par exemple, lorſqu'on amene cinq & as, & qu'on *remplit* de l'as, du cinq, & du cinq & as.

Amenant quatre & trois, on peut auſſi *remplir* de trois façons: du trois, du quatre, & du quatre & trois, & ainſi des autres nombres.

*Remplir* par *doublet* d'une façon, eſt, lorſqu'on ne peut mettre qu'une dame ſur celle qui eſt découverte, en raſſemblant même les points des deux dez; on peut auſſi *remplir* par *doublet* de

deux façons, autrement dit par *double doublet*, amenant *ternes*, & *rempliſſant* du trois & du ſix; ou bien amenant *double deux*, & *rempliſſant* du deux & du quatre. Cette explication doit auſſi ſervir pour le *petit jan* & le *jan de retour*.

Pour ſe procurer l'avantage de *remplir* de pluſieurs façons, il eſt bon de mettre une dame ſeule ſur l'une des *fleches* du *grand jan*, lorſqu'il ne reſte plus que cette *demi-caſe* (12) à faire, & principalement lorſque l'adverſaire n'a rien, ou trop peu de points, pour qu'il puiſſe, quelques dez qu'il amene, gagner le trou.

Dans d'autres circonſtances, on doit en uſer de même, pour ne

pas perdre ſon jeu, au riſque de donner un ou deux *trous* à l'adverſaire, avec leſquels il *s'en-va*. C'eſt ce qui s'apprend en jouant.

Quoiqu'on *rempliſſe* de deux ou de trois façons, & que les dames aillent, ou portent ſur la même, on n'eſt cependant pas obligé de les y jouer; il ſuffit d'y en mettre une à ſon choix; & des trois autres, on joue celle que l'on veut, qu'on place convenablement à ſon jeu, ſoit pour ſe faire donner des points, en ſe faiſant *battre à faux*, ou éviter qu'on en donne, en *ſe couvrant*.

Après que le *jan* ou *plein* eſt fait, autant de fois qu'on joue les dez & qu'on le *conſerve*(22), on gagne & on marque quatre

points par *ſimple*, & ſix par *doublet* ; il en eſt de même du *petit jan* & du *jan de retour* ; & il eſt de la prudence, quand on voit que ſon jeu s'avance trop, & que celui de l'adverſaire eſt plus beau, ou ſe prépare à le devenir, de *s'en aller* ; autrement on pourroit être *enfilé* (38), & perdre la Partie, quand bien même l'adverſaire n'auroit pas encore pris un *trou*.

Quand on *tient* (83), à la faveur de huit points qu'on a de reſte, & qu'on a un jeu fort avancé, il faut ôter la derniere dame qui eſt dans la table du *petit jan*, afin que l'adverſaire ne la *batte* point à faux, qu'on puiſſe achever le *trou* le coup ſuivant, & *s'en aller*. En uſant de cette précaution, on

[redacted]



a encore l'avantage, qu'en amenant six cinq, six quatre, &c., faute de six à jouer, on *conserve* le *plein*, & on gagne quatre points, pour achever le *trou*.

Si cependant le jeu de l'adversaire est plus *passé*, il faut *tenir*: & pour lors il marque deux points, pour le six qu'on n'a pu jouer.

Observez qu'on est obligé de *rompre* le *plein*, lorsqu'on amene un nombre qu'on ne peut jouer dans ses *tables*, s'il y a du jour dans la table du *grand jan* de l'adversaire, pour passer dans celle de son *petit jan*. On doit pour lors jouer la dame de l'une des *cases*, qui va directement à ce passage, en comptant les points de *l'un* des dez, & la mettant dans

la table de ſon *petit jan*, à la *fleche* où elle va, en comptant les points de deux dez enſemble; bien entendu que cette *fleche* eſt vuide; car, s'il y avoit une dame, on là *battroit*, on ne pourroit y mettre une autre dame, & par conſéquent on ne ſeroit pas obligé de *rompre*.

On eſt quelquefois obligé de *rompre* par le *coin de repos*, lorſque l'adverſaire ne peut plus faire ſon *grand jan* ou *grand plein*, & que ſa ſixieme *fleche*, où vont ces deux dames, par un *ſonnés*, eſt totalement vuide.

Après avoir *rompu*, on peut refaire ſon *plein*; ce qui vaut quatre points par *ſimple*, rempliſſant d'une façon; huit points, de

deux, aussi par *simple*; &
points de trois façons; six
par *doublet*, & douze point
*double doublet*. Ce coup est
ordinaire.

Il arrive quelquefois
Joueur est *enfilé*, sans qu'il
de sa faute, quand les dez lu
totalement contraires, & q
peut faire son *plein*. Cet évène
est l'effet du hasard.

## *DU JAN DE RETOU*

Le *jan de retour* se fait da
table du *petit jan* de l'advers
où étoient ses dames en *p*
lorsqu'on a commencé la pa
en *remplissant*: & tant qu'on
on gagne, & on marque co
aux deux *jans* précédens.

On ne peut à ce *jan*, quand il ne reste plus qu'une *demi-case* à faire, être censé *remplir* de trois façons, si on a encore son *coin de repos*, quand bien même les deux autres dames, & l'une de celles du *coin*, iroient juste sur cette *demi-case*. On ne *remplit* pour lors que de deux façons, parce que les deux dames du *coin* ne peuvent en sortir séparément : Et il arrive souvent, que, faute de les avoir sorties à tems, on est obligé de *rompre*, & de passer les autres dames, sans espoir de pouvoir remplir.

Il est probable que, lorsqu'on fait le *jan de retour*, l'adversaire n'y a plus de dames. Par cette raison, le Joueur n'ayant pas à

craindre d'y être *battu*, doit étendre les siennes, en commençant par faire des *demi-cases*.

La *case* du *coin* y est égale aux autres ; ainsi on peut la faire à deux fois.

Quand toutes les dames sont passées dans cette table, on leve, c'est-à-dire, on met *hors du Trictrac* (42) les dames qui battent juste sur la *bande* (*), en com-

(*) Le privilege de ce jan, est de compter la *bande* pour une *fleche* ; par conséquent si l'un des Joueurs ayant son *plein* n'a plus qu'un six à jouer, & qu'il amene six & as, il conserve encore, parce qu'en comptant la bande pour une fleche, il joue sa dame *tout d'une*, hors de la table, & de même *quatre* & trois, ou cinq & deux ; mais

mençant

mençant toujours par les plus éloignées ; n'étant permis de lever que celles qui ne ſe peuvent jouer, & de ne point jouer *tout d'une*, à moins que ce ne ſoit pour conſerver le *plein*.

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, ſi ſon dernier coup eſt *ſimple* ; ſi c'eſt un *doublet*, il gagne ſix points, leſquels lui reſtent, ainſi que le dez pour recommencer, & il oblige l'adverſaire à lever auſſi ſes dames, quand bien même il auroit encore ſon *plein*.

On eſt dans l'uſage, quand les

---

il ne lui eſt permis de jouer ce coup *tout d'une*, qu'en faveur de la conſervation de ſon *plein*.

deux Joueurs ont *rompu*, & qu'il n'y a plus lieu de douter qui doit avoir levé le premier, que celui qui a le moins de dames à lever tire pour le dernier coup, d'accord avec l'adversaire; pour savoir si les nombres de ses dez seront par *simple*, ou par *doublet*.



## CHAPITRE III.

### DES DAMES BATTUES dans les différentes Tables.

### DAMES BATTUES DANS LA TABLE DU GRAND JAN.

CHAQUE *dame battue* dans la table du *grand jan* de l'adversaire, vaut deux points, lorsqu'on la *bat* d'une façon par *simple* : quatre points, quand on la *bat* de deux façons ; & six points, si on la *bat* de trois façons : Ainsi, amenant cinq & trois, on peut la *battre*, du trois, du cinq, & du cinq & trois. C'est à quoi on doit bien prendre garde.

Quand on la *bat* par *doublet*,

d'une façon, on gagne quatre points; & huit, de deux façons, qu'on nomme *double doublet.* Cette ſeconde eſt quand on amene deux quatre, & qu'on la *bat* du quatre, & double quatre, qui font huit; ainſi des autres *doublets.*

Il faut faire attention, que, d'un ſeul coup de dez, on peut *battre* quatre dames, & plus, de celles que l'adverſaire a découvertes, tant dans ſa table du *grand jan*, que dans celle de ſon *petit jan.*

Pour *battre les dames* de l'adverſaire, le Joueur peut, en comptant des ſiennes, ſe *repoſer* (71) ſur lui, comme ſur l'une des *fleches* vuides de l'adverſaire, ou ſur celles où il n'a qu'une *demi-*

[redacted]



*case* ; avec cette différence, qu'on ne peut se *reposer* sur aucune *demi-case* de l'adversaire, pour passer au *jan de retour*. Pour cet effet, il faut que la *fleche* soit totalement vuide ; au lieu qu'une dame seule sur cette *fleche*, est un vuide, sur lequel on peut se *reposer*, pour *battre* plus loin.

## DAMES BATTUES DANS LA TABLE DU PETIT JAN.

On a déja dit que la table du *petit jan*, étoit celle dans laquelle sont les *piles* en commençant : chaque dame qu'on y *bat* par *simple*, vaut quatre points ; & six, lorsqu'on la *bat* par *doublet*.

Il faut observer que dans cette table on ne peut *battre* aucune des

dames de l'adverſaire de deux, ni de trois façons, qu'on n'ait une, où pluſieurs dames paſſées dans la table de ſon *grand jan*, ce qui arrive quand on a tenu au *grand plein*. Il en eſt de même quand on a tenu au *petit plein*, & qu'on a été obligé pour le conſerver, de paſſer une dame dans la table du *petit jan* de l'adverſaire; auquel cas on peut *battre* ſes dames de deux ou trois façons. Chaque dame qu'on y *bat* de deux façons, vaut huit points par *ſimple*, & douze points par *double doublet*; mais ces coups ſont extrêmement rares.

*DAMES BATTUES DANS LES TABLES DE RETOUR.*

On peut encore *battre* les dames de l'adverſaire, dans ſa premiere

& ſeconde *table*, lorſqu'il les y a paſſées pour faire ſon *jan de retour*, ou qu'il a été obligé de les y paſſer, pour conſerver ſon *grand plein* ou *grand-jan*, de même que ſon *petit jan*; & pour lors on gagne, comme il eſt dit ci-devant, aux tables du *grand & petit jan*.

## *JAN QUI NE PEUT, OU BATTRE A FAUX.*

*Battre à faux* ou *jan qui-ne peut*, eſt la même choſe; chaque dame qu'on *bat à faux*, dans la table du *grand jan* de l'adverſaire, lui vaut deux points par *ſimple*, & quatre par *doublet*, & dans la table de ſon *petit jan*, quatre points par *ſimple*, pour chaque dame *battue à faux*, & ſix points par doublet

On bat à *faux* dans cette derniere table, lorſque les dames de l'adverſaire, où répondent l'un & l'autre des points des dez ſéparément, ſont couvertes, & que celles de la table de ſon *petit jan*, où vont les mêmes points joints enſemble, ſont découvertes.

On ſe ſert encore de ce terme de *jan qui ne peut*, pour le *coin* battu à faux, comme pour une dame qui ne peut être jouée.



CHAP.

## CHAPITRE IV.

## *DU COIN DE REPOS.*

CE *coin* est bien nommé *coin de repos*; tant qu'on ne l'a point, on est très-exposé à être *battu*, lorsque l'adversaire a le sien, & particuliérement bien des dames dans la table de son *grand jan*, soit *cases* ou *demi-cases*; il ne faut donc pas négliger de le prendre, dès qu'on en trouve l'occasion favorable; pour cet effet il est bon de se conserver, autant qu'on le peut, une ou deux dames sur la cinquieme *fleche* du *petit jan*, qu'on appelle le *coin bourgeois* (20), afin d'avoir des six à jouer, pour prendre ce *coin de repos*.

Celui qui le prend le premier, peut *battre* celui de l'adversaire ; & il le *bat* effectivement, lorsqu'ayant des dames dans la table de son *grand jan*, soit *cases* ou *demi-cases*, les nombres des dez vont, l'un & l'autre de deux de ses dames, directement au *coin* de l'adversaire ; ce coup par *simple* vaut quatre points, & six par *doublet* ; mais on ne peut *battre* le *coin* de l'adversaire, d'un ou deux as, qu'on n'ait une ou deux dames en *surcase* (80) sur le sien.

Il faut observer, que quand on n'a point son *coin*, ni l'adversaire le sien, on peut le prendre par *puissance* ; c'est-à-dire, lorsqu'on amene six cinq, on le prend par cinq & quatre ; de même lorsqu'on amene

quatre & deux, par trois & as, &c. : mais il n'eſt permis de le prendre par *puiſſance*, que lorſqu'on n'a point de dames avec leſquelles on puiſſe le prendre par *effet* ; & comme on ne peut prendre ſon *coin* qu'en y mettant deux dames à la fois, de même on ne peut les en ôter pour paſſer dans les *tables* de l'adverſaire, & y faire le *jan de retour*, que toutes deux enſemble ; & pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd deux points : c'eſt ce qui s'apprend facilement en jouant.



## CHAPITRE V.

## *DES COMBINAISONS des Dez.*

POUR connoître les coups qui ſont pour ou contre ſoi, il eſt à propos de ſavoir combien il y a de *combinaiſons* des deux dez ; afin de s'en garantir dans les circonſtances critiques, ou d'en tirer avantage dans les occaſions où on peut avancer ſes dames, pour les faire *battre à faux* par l'adverſaire.

On ſait par expérience, qu'il y a trente-ſix *combinaiſons* des deux dez ; ſavoir, vingt-une *ſenſibles* & *réelles*, & quinze *réelles inſenſibles*, comme il eſt expliqué ci-après.

Le sept, qui est le milieu des dez, a le plus de combinaisons : il arrive de six façons ; & par conséquent il a six combinaisons à lui seul, en y comprenant les *réelles insensibles*.

EXPLICATION.

| | | |
|---|---|---|
| Le sept arrive de six façons, ci. . . | 6 faç. & a | 6 combinaisons. |
| 8 & 6 de chacun. | 5 id. . | 10 id. ensemble. |
| 9 & 5, id. . . | 4 id. . | 8 id. id. |
| 10 & 4, id. . . | 3 id. . | 6 id. id. |
| 11 & 3, id. . . | 2 id. . | 4 id. id. |
| 12 & 2, ainsi que tous les doublets. | 1 id. . | 2 id. id. |
| | Preuve | 36 |

On peut faire une autre preuve, en multipliant les points d'un dez qui sont six, avec les points de l'autre dez qui sont aussi six, & on trouvera que six fois six sont trente-six.

Puisque le sept a le plus de *combinaisons*, il est constant qu'il doit arriver le plus souvent ; c'est pourquoi il est à propos de découvrir la dame où va ce nombre, en comptant du *coin* de l'adversaire, quand on n'aura à craindre que deux coups, comme cinq & deux, deux & cinq (*), & à espérer quatre coups,

(*) Le dez qui a amené le quatre, le coup suivant, peut être le trois ; & celui qui étoit le trois, le coup suivant, peut être le quatre. Ainsi quoiqu'on amene le

comme six & as, as & six, quatre & trois, trois & quatre.

Les *doublets* doivent être par conséquent plus rares que les coups simples, parce que ceux-ci ne se trouvent qu'une fois dans les deux dez, & que les autres s'y rencontrent, deux, trois, quatre, & cinq fois, en y comprenant les *combinaisons réelles insensibles*.

La regle qu'on vient d'exposer, sert aussi à prouver que sept est le milieu des deux dez, quoiqu'ils ne puissent produire plus de douze points. Pour rendre cette preuve sensible, on prend le plus fort point d'un dez, qui est six, avec

---

même nombre, ce ne sont pas toujours les mêmes dez qui l'ont produit.

## CHAPITRE VI.

### REGLES DU TRICTRAC.

DAME *touchée, dame jouée*, à moins qu'on n'ait pris la précaution de dire *j'adouble* (2).

Qui case mal, peut être contraint, dès qu'il a touché ses dames, de rester où il est, ou de jouer d'une seule dame (s'il se peut) les deux nombres que ses dez lui ont produits.

Quand on gagne des points, en second, qui doivent être marqués *bredouille*, & qu'on oublie de les marquer avec deux jetons, on ne peut marquer partie *bredouille*, & on ne doit marquer qu'un trou.

Qui marque plus ou moins qu'il ne doit marquer, & oublie à marquer les points qu'il gagne de son dez, ou de celui de l'adversaire, est envoyé à *l'école* (34) du plus, comme du moins, & de ce qu'il a oublié de marquer.

Il arrive quelquefois, qu'un Joueur fait des *écoles* exprès, pour empêcher l'adversaire de lever ses dames, & de *s'en aller*; ce qui le conduiroit à perdre le *tour*. Il est bon alors d'examiner s'il est de notre avantage de lui laisser faire cette *école*, & de la marquer: cela dépend de nous; & nous devons consulter là-dessus la disposition de notre jeu, & celui de notre adversaire.

On est maître de laisser faire

*l'école*, ſans la marquer, ou de forcer l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne : s'il en marque ſans les gagner, de l'obliger de reculer ſon jeton, pour empêcher de faire *l'école ;* mais il faut obſerver, que tout ceci ſe doit faire avant de jouer un autre coup, autrement on n'y feroit plus reçu.

Il n'eſt pas permis pour le bien de ſon jeu, de n'envoyer à *l'école* que de deux, quatre ou ſix points ; les regles de ce Jeu veulent qu'on y envoie de tous les points que le Joueur n'a pas marqués ; enſorte que celui qui a fait *l'école*, s'il y trouve ſon avantage, peut obliger de marquer ſon *école* toute entiere.

On n'envoie point à *l'école de l'école* (35) ; mais celui qui envoie

mal-à-propos à *l'école*, & a marqué les points, est envoyé à *l'école*, de ce qu'il a marqué mal-à-propos, & on l'oblige de démarquer les points de cette prétendue *école*.

Qui dit, je gagne huit points, & n'en marque que six, est envoyé à *l'école* de deux points ; & de même qui dit, je gagne six points, & en marque huit, est envoyé à *l'école*, des deux points qu'il a marqués de trop.

Tant qu'on n'a point joué, ni touché ses dames, si on gagne huit ou dix points, & qu'on n'en ait marqué que quatre, ou tel autre nombre au-dessous de ce que l'on a gagné, on est reçu à marquer le surplus : quoiqu'on ait quitté son *jeton*, parce qu'on peut toujours

l'avancer; il n'en eſt pas de même de celui qui a marqué de trop ; car *l'école* du trop marqué, eſt faite dès qu'il a quitté ſon jeton, parce qu'on ne peut le reculer.

Quand on veut *s'en aller*, & qu'on a des points de reſte au-delà des douze pour le trou, il ne faut pas les marquer, autrement il ne ſeroit plus permis de *s'en aller*.

Celui qui *s'en va*, après avoir marqué le trou qu'il a gagné de ſes dez, & qui a oublié à démarquer ſes points, ne peut être envoyé à *l'école* de ces points marqués : cependant il faut les démarquer ; parce qu'il ne doit plus lui en reſter.

Si au contraire il *tient*, & qu'il oublie (après avoir marqué ſon trou) de démarquer les points qui

ſui ont ſervi à le prendre, il eſt envoyé à *l'école* des points marqués; ſi cependant il en avoit au-delà des douze, il n'eſt envoyé à *l'école* que de ce qui eſt marqué de plus que ce qui doit lui en reſter.

Celui qui gagnant deux trous, n'en marque qu'un, n'eſt plus reçu à marquer l'autre, dès qu'il y a eu un coup de joué: auſſi ne peut-il être renvoyé à *l'école* de ce trou, parce qu'on n'envoie point à *l'école* des trous, quoiqu'on puiſſe y être envoyé de plus que d'un trou, en points oubliés à marquer.

Celui qui a marqué des points pour le *plein* qu'il auroit pu faire, & que cependant il n'a pas fait, pour avoir touché une autre dame que celle qui devoit y ſervir, eſt

envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué, & obligé à jouer la dame qu'il a touchée ; si cependant il étoit plus avantageux à l'adversaire de faire faire le *plein*, il peut y contraindre, & ne marque pas moins pour lui les points de *l'école*.

L'adversaire ne peut obliger de passer une dame dans sa premiere table, pour conserver le *petit jan*, tant qu'il peut faire le sien, & par la même raison on ne peut, pour conserver le *grand jan*, passer une dame dans le sien, pour y rester, tant qu'il peut le faire ; cependant on peut emprunter ce passage, lorsqu'il est vuide, pour transporter une dame dans la table de son *petit jan*, s'il n'y en a point, à la *fleche* jusqu'où va le nombre des deux dez.

Il eſt permis de changer de dez, & d'arrêter avec le bas du cornet, un dez qui pirouette, comme auſſi de *rompre* ceux de l'adverſaire, à la ſortie du cornet, ſi on craint quelque coup dangereux; mais il faut *rompre* très-promptement, de ſorte que ni l'un ni l'autre ne puiſſe dire, quel nombre avoient amené les dez; il ne faut cependant pas *rompre* ſouvent, car on ſe feroit paſſer pour mauvais joueur.

Lorſqu'on eſt convenu de ne point *rompre*, ſi on *rompt* les dez, l'adverſaire peut jouer le nombre qui lui eſt le plus avantageux.

Il ne faut point lever les dez, que celui qui les a joués, ne les ait vus & nommés.

Les dez qui vont ſur les *bandes*,

& ceux qui ne sont pas sur leur cube, quoique dans le Trictrac, sont nuls.

Quand un dez se casse, la partie qui paroît se compte, & le coup est bon ; si cependant les deux faces cassées étoient dessous, & que les deux autres représentassent chacune leurs points, le coup est nul, parce qu'on ne joue point avec trois dez.

On ne peut mettre, en faisant le *jan de retour*, une ni deux dames dans le *coin* de l'adversaire, quoiqu'il ne l'ait plus, & ne puisse le reprendre : on peut cependant, lorsqu'il est vuide, y emprunter passage.

Quand on a quitté le *coin de repos*, on peut le reprendre, *par puis-*

*ſance*, ou *par effet*; dans le premier cas, il faut que l'adverſaire n'ait plus le ſien.

On ne peut lever au *jan de retour*, que toutes les dames ne ſoient paſſées dans cette *table*, à moins que ce ne ſoit pour conſerver ce *plein*; pour lors on peut jouer *tout d'une*, ſur la *bande*, même plus d'une fois ſi le cas arrive.

On eſt obligé de jouer dans la table du *jan de retour*, tout ce qui peut y être joué; par la même raiſon on ne doit jamais tirer une dame *hors du Trictrac* (42), que par défaut, c'eſt-à-dire, quand les points excédent le nombre des *fleches* qui ſe trouvent entre la dame la plus reculée, & le bord du Trictrac,

Celui qui a levé le premier, gagne quatre points, si son dernier coup est *simple* ; si c'est un *doublet*, il gagne six points, & a le dez pour recommencer.



## CHAPITRE VII.

## *CONDUITE*

### *Qu'il faut tenir en ce Jeu.*

En commençant à jouer, il est bon de mettre *tout à bas*, les points au-dessous de six, & *tout d'une*, quand on amene six & as, six deux, & six trois.

Il faut à ce Jeu beaucoup d'attention, & se faire un usage, quand on a joué les dez, de regarder si on ne bat pas l'adversaire, soit son *coin*, ou ses *dames découvertes*, d'une ou plusieurs façons.

On doit profiter de toutes les occasions que l'on a de faire des *cases*, & cependant ne point trop

ſe découvrir, ni trop avancer ſon jeu, de crainte de *paſſer les dames*, & de rendre le *plein* difficile.

Il faut ſe conſerver, autant qu'on le peut, des ſix à jouer, ſoit pour *remplir*, ou pour prendre le *coin du repos*.

On ne doit point tenter de faire *le petit jan*, à moins qu'on n'amene en commençant, des as, deux & trois : deux ou trois coups doivent en décider.

Quand l'adverſaire s'arrête à faire *le petit jan*, il faut *avancer ſon jeu*, en jouant *tout d'une*, & étendre ſes dames dans la table du *grand jan*, afin de prendre plutôt le *coin*, battre le ſien, & ſes *dames découvertes*.

L'on doit faire par préférence la *caſe* ſeptieme, qui eſt la *caſe du*

*diable*; & quand on aura le choix de plusieurs *cases*, préférer celles à la suite des autres.

On doit s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à l'adversaire, & se découvrir sur ces nombres, principalement quand il n'aura qu'un coup pour lui, & qu'il y en aura deux contre.

Quand le *grand jan* de l'adversaire est fait, si son jeu est pressé, il faut remarquer quel nombre il ne pourroit jouer sans *rompre*, comme *sonnés*, six cinq, *quines*, ou six quatre, &c.; ôter les dames qui sont sur la *fleche* où vont ces nombres, on l'oblige par là de *rompre*, & de passer sa dame dans la table de votre *petit jan*.

Quand le jeu de l'adverſaire eſt mauvais, & qu'il ne lui manque que quatre points pour achever ſon trou, il eſt bon de ſe couvrir, afin qu'il ne batte point; car s'il bat, il marque le trou *partie une* ou *deux*, & *s'en va.*

Si ſon jeu étant dans cette diſpoſition, on lui donnoit, en le *battant à faux*, ſuffiſamment de points pour achever le trou, & qu'il affectât de ne s'en point appercevoir, il faut l'obliger à marquer ces points : par ce moyen il ne peut *s'en aller.* Si cependant il ne manquoit que les points de cette *école* volontaire, ou non, pour achever le trou, on doit en profiter, parce qu'on efface tous ſes points.

Quand on fait ſon *grand jan*, il eſt

eſt bon de ſe rendre maître du jeu, afin de *s'en aller* quand on aura gagné le trou, principalement quand le jeu de l'adverſaire eſt bien préparé. On y réuſſit, en couvrant ou ôtant les dames qu'il pourroit *battre à faux*, par *jan qui ne peut*; mais s'il avoit encore deux caſes à faire, ou qu'il n'eût point ſon coin, on ne riſque rien d'étendre ſes dames dans la table du *petit jan*, pour les faire *battre à faux*.

Pour conſerver le *grand jan* plus long-tems, on doit paſſer ſes dames, autant qu'on le peut, ſur la premiere *fleche* de ſa ſeconde table, pour s'ôter les ſix à jouer; parce que ſi on en amene un, on conſerve, ne l'ayant pas à jouer, & l'adver-

ſaire ne marque que deux points ; pour chaque dame qu'on ne joue pas.

Quand on eſt obligé de *rompre* le *grand jan* par cinq & quatre, & que l'adverſaire eſt auſſi près de *rompre*, il eſt quelquefois plus avantageux de découvrir deux dames ; au riſque qu'elles ſoient battuës ; que de lui livrer *paſſage* ; par ce moyen, s'il amene cinq & quatre, *quines*, ſix quatre ou ſix cinq, il eſt auſſi obligé de *rompre*.

On nomme *enfilade*, lorſque les dez ſont totalement contraires, & qu'on ne peut faire le *plein*. Si ce malheur arrive, & qu'il reſte encore une ou deux *caſes* à faire, il faut mettre des dames ſur ces *fleches* vuides : on bouche par ce moyen le

*passage* à l'adversaire ; & si son jeu est avancé, on l'oblige de *s'en aller*, après avoir marqué les points qu'il a gagnés pour son *plein*, & avoir battu : cependant s'il ne lui falloit plus qu'un ou deux trous, pour gagner la partie, il faudroit jouer autrement.

Lorsque l'adversaire a fait son *plein*, & qu'on n'a point encore son coin, il faut le prendre, quand on devroit se découvrir ; car tous les coups qu'il joueroit, outre quatre points que chacun d'eux lui vaudroit, pour *conserver*, il battroit encore ce *coin*, qui lui vaudroit chaque coup quatre points par *simple*, & six par *doublet*.

Il faut avoir attention, quand on passe au *jan de retour*, de sortir

le *coin*; quand on eſt près de *remplir*, & particuliérement lorſque l'adverſaire n'a plus que deux *caſes* dans la table de ſon *grand jan*; autrement on ſeroit obligé de paſſer ſes dames, ſi on amenoit un ou deux as, & on manqueroit le *plein de retour*.

Il faut jouer, autant qu'il ſera poſſible, ſuivant les regles & la poſition de ſon jeu, & de celui de l'adverſaire; mais avoir beaucoup de prudence, & ne pas tenir, ſans une eſpece de certitude de n'être point *enfilé*.

On ne parvient point à bien jouer au Trictrac, qu'on ne ſe faſſe une grande habitude, dès qu'on a joué les dez, de regarder avant de toucher ſes dames, ſi on ne bat point

celles de l'adverſaire, ou ſon *coin* : les habiles Joueurs voient même d'un coup-d'œil, avant de jouer, ou que l'adverſaire joue, tout ce qui eſt pour ou contre : auſſi ne fait-on plus d'*école*, quand on eſt parvenu à ce degré.



## CHAPITRE VIII.

### *EXPLICATION des Termes généraux.*

1 *ABATTRE du bois*; c'est exprimer les points des dez, en abattant du *talon* ou *piles*, deux dames à la fois, qui servent à faire le *petit jan*, si le cas arrive, & par la suite des *cases*, dans la table du *grand jan*.

2 *Adouber*, *j'adoube*. Mot de précaution, dont on se sert pour avoir la liberté de toucher ses dames, & les arranger.

3 *Aller*, *s'en aller*. Terme dont on se sert, lorsqu'on a gagné un ou plusieurs trous de son dez, & que son jeu n'est pas si beau qu

celui de l'adverſaire : pour lors on dit, *je m'en vas* : on leve les dames pour les remettre en *piles*, & on recommence.

4 *Avancer*. On entend par *avancer ſon jeu*, jouer ſes dames dans la table de ſon *grand jan*, pour prendre plutôt ſon *coin*; battre celui de l'adverſaire, & ſes dames découvertes, s'il s'arrête à faire ſon *petit jan*.

## B.

5 BANDES. Ce ſont les bords percés vis-à-vis les *fleches*. Chaque Joueur y marque les trous qu'il gagne. Celui qui joue les dez doit toujours les faire toucher la bande de l'adverſaire; & au jan de retour, on compte la bande pour une *fleche* ou lame.

6 *Battre.* Se dit du *coin* de l'adverſaire, ou de ſes dames, ſi elles ſont découvertes, & que les points des dez aillent des dames du Joueur, à ce *coin* vuide, ou à ces dames découvertes.

7 *Battre à faux.* Quand l'un & l'autre des points des dez du Joueur répondent à deux *fleches* garnies de deux dames ou caſes, & que les deux points réunis, vont à une autre dame découverte, on appelle cela *battre à faux*, ou par *jan qui ne peut* : elle vaut autant à l'adverſaire, qu'elle eût valu au Joueur, s'il l'eût battue pour lui.

8 *Battre à faux.* Se faire donner des points. Il eſt quelquefois à propos de découvrir ſes dames,

pour ſe faire *battre à faux* & donner des points ; comme il eſt prudent de les couvrir, ſuivant les circonſtances de ſon jeu.

9 *Bezet*, ou *Ambezas*. Se diſent l'un, ou l'autre, quand on amene deux as.

10 *Bredouille*. Quand l'un des Joueurs gagne douze points de ſuite, ſans être interrompu par l'adverſaire, il marque deux trous, ce qu'on appelle *partie bredouille*. Celui qui gagne des points en ſecond, pour faire voir qu'il eſt en *bredouille*, les marque avec deux jetons, qu'on nomme auſſi *bredouilles*. On appelle auſſi *grande bredouille*, une partie gagnée ſans que l'adverſaire ait pris un trou.

C.

21 CARMES. Quand les dez amenent deux quatre, on les nomme ainsi.

22 *Case*. On nomme *case*, deux dames sur une même *fleche*; & lorsqu'il n'y en a qu'une, c'est une *demi-case*, ou dame découverte, qui peut être battue.

23 *Case du diable*, est la septieme en comptant des piles ou talon. On la nomme ainsi, parce que le *plein* se fait difficilement, quand il s'acheve par cette *case*.

24 *Case de l'Écolier*, est la plus proche du *coin de repos*, & la dixieme en comptant du talon. Les habiles Joueurs tâchent, autant qu'ils le peuvent, de finir le *plein* par cette case.

15 *Cases alternes*. Se dit des cases entre chacune desquelles il y a une *fleche* vuide. Elles rendent le *plein* difficile, & mettent celui qui les a, en danger d'être souvent battu.

16 *Caser*, ou faire des *cases*, est placer deux dames sur la même *fleche*.

17 *Fausse case*. Celui qui voulant faire une *case*, se trompe, & touche une autre dame que celle qui y peut servir, fait *fausse case*, & est obligé de remettre cette dame à sa place, ou l'adversaire peut la lui faire jouer à sa volonté.

18 *Surcases*, ou dame *surnuméraire*, est une troisieme dame sur une *case* déja faite.

*Coin de repos*, est la onziéme case. Il ne se peut prendre qu'en y mettant deux dames à la fois; & on ne peut le quitter, pour passer au *jan de retour*, qu'en les ôtant de même toutes deux ensemble. Ce *coin* se prend par *puissance*, quand l'adversaire n'a pas le sien; mais quand on le peut prendre par effet, il n'est pas permis de le prendre par *puissance*.

20 *Coin bourgeois*, est la cinquieme case dans la table du *petit jan*. Il est à propos d'y avoir une ou deux dames, pour faciliter la prise du *coin de repos*, quand on ne l'a pas.

21 *Combinaison*, s'entend du calcul des différens points des dez

pour connoître les coups qui sont pour ou contre soi, se procurer l'avantage des premiers, en se faissant *battre à faux*, & éviter les derniers, en se couvrant à propos.

22 *Conserver*, s'applique à tous les *jans*. Chaque coup que l'on joue, & que l'on *conserve*, on gagne des points.

23 *Conserver par impuissance*. On conserve par *impuissance* au *plein du grand jan*, quand on ne rompt point faute de *passage*, & qu'on ne peut jouer, on gagne comme si on conservoit en jouant; mais l'adversaire marque deux points pour chaque dame non jouée.

D.

24 *Dame couverte*, est mettre une seconde dame sur une *fleche* où il n'y a qu'une *demi-case*.

25 *Dame découverte*, est une *fleche* sur laquelle il n'y a qu'une dame qu'on appelle *demi-case*.

26 *Dame aventurée*, est celle qu'on avance toute seule ; & qu'on ne prévoit pas pouvoir couvrir promptement.

27 *Dame passée*, s'entend de celle qui ne peut plus servir à faire le *plein*, parce qu'elle se trouve au-delà des *fleches vuides*. On se sert aussi de ce terme, au *petit jan* & au *jan de retour*; & de même lorsqu'une dame peut passer (quand il y a passage libre) dans les tables de l'adversaire.

28 *Dame non jouée*
*Dame battue à faux* } s'expriment par le terme de *jan qui ne peut.*

29 *Dame touchée, dame jouée*; est une regle de rigueur, établie pour celui qui touche une dame l'une pour l'autre, qu'il est forcé de jouer à *la fleche* où elle va, quelque désavantageuse que lui soit cette place, à moins qu'avant de la toucher, il n'ait dit, *j'adoube.*

30 *Débredouiller.* On entend par ce terme interrompre l'adversaire dans les points qu'il a gagnés; & s'il les avoit marqués avec deux jetons, il faut en ôter un pour le *débredouiller.* Quand on est *débredouillé* de

part & d'autre, celui qui gagne le premier, douze points, ne marque qu'un trou, ce qu'on appelle *partie ſimple*.

31 *Doublet*. On appelle *doublet*; deux dez dont les points ſont ſemblables, comme *ternes*, *carmes*, *&c.*

32 *Double doublet*. On ſe ſert de ce terme, quand les points des dez ſont pareils, & qu'on bat ou rempli de deux façons.

33 *Double deux*, eſt quand les dez amenent deux deux.

E.

34 ÉCOLE. On dit faire une *école*, marquer une *école*, ou envoyer à *l'école*, quand l'un des Joueurs oubliant à marquer

les

les points qu'il gagne, l'adversaire les marque pour lui; c'est ce qu'on appelle envoyer à *l'école.*

35 *École de l'école.* On n'envoie point à *l'école de l'école*, c'est-à-dire, que si on fait une *école*, oubliant de marquer les points qu'on gagne, l'adversaire ne s'en apperçoit pas, ou oublie de les marquer; on ne peut l'envoyer à *l'école*, parce qu'il n'y a pas envoyé.

36 *Fausse école.* Celui qui croyant que l'adversaire fait une *école*, marque les points de cette prétendue *école*, est envoyé à *l'école* de ce qu'il a marqué mal-à-propos; c'est ce qu'on appelle *fausse école*, & non envoyer à *l'école de l'école.*

37 *Effet*, se dit du *coin* qu'on ne peut prendre par *puissance*, quand on le peut prendre par *effet*.

38 *Enfilade*, être *enfilé*. C'est rompre son *plein*, découvrir ses dames, & donner passage à l'adversaire, au moyen duquel il tient plus long-tems, & marque des points pour son *plein*, pour les dames qu'il bat, & pour celles qu'on ne peut jouer.

39 *Étendre son jeu*, est le disposer de façon à se ménager des dames à jouer, pour remplir de plusieurs façons; & quand l'adversaire s'arrête à son *petit jan*, faire des *demi-cases*, afin de prendre son *coin* plus promptement, battre le sien, & battre ses dames découvertes.

## F.

40 *F*LECHES. Il y en a vingt-quatre, ordinairement blanches & vertes. Chaque Joueur en a douze; & on ne compte point celle d'où l'on part pour jouer, ainsi que pour battre.

41 *Fichet.* Chaque Joueur en a un, pour marquer les trous qu'il gagne.

## H.

42 *HORS du Trictrac*, veut dire hors du jeu; c'est pourquoi à mesure qu'on leve les dames, on les met dans l'autre table vuide, parce que sur la bande elles seroient en danger de tomber.

I.

43 JANS. Il y en a huit, ci-devant expliqués, pages 23, 25, 26, 27, 28, 30 & 38. On se sert aussi de ce terme pour nommer les tables & les distinguer.

44 *Jan qui ne peut*, est expliqué ci-devant à l'article des *dames battues à faux*.

45 *Contre-jan*, ou *jan qui ne peut*, est la même chose. Il y a *contre-jan de deux tables*, & *contre-jan de méséas*, ci-devant expliqués, pages 26 & 27.

46 *Petit jeu*, ou *bas-jeu*. On se sert de ces termes quand les dez amenent *bezet*, deux & as, trois & deux, &c.

47 *Impuissance*, conserver par im-

*puissance*, est expliqué ci-devant à l'article de *Conserver*.

48 *Jouer son coup*, c'est exprimer les points qu'on vient de faire, en posant une ou deux dames sur certaines *fleches*.

L.

49 *LAMES* ou *fleches*, sont la même chose.

50 *Lever les dames*, c'est la même chose que *s'en aller*. Au *jan de retour*, on leve (quand toutes les dames sont passées dans la table de ce jan) toutes les dames qui ne s'y peuvent jouer.

51 *Loix*. On dit *loix* du *coin*, *loix* du *plein*, ou *grand jan*, de même que du *jan de retour*. On ne doit point s'en écarter.

## M.

152 MARCHE *du Trictrac*, s'entend du droit que chaque Joueur a de faire le tour des tables, en commençant à son *talon*, & finissant à celui de l'adversaire.

153 *Marquer les points* & les *trous*. On marque les points avec les jetons, & les trous avec les fichets. La façon de marquer les points est expliquée ci-devant page 18.

154 *Mettre une dame dedans*, s'entend lorsqu'il ne reste plus qu'une *case* à faire dans l'un ou l'autre des *jans* ou *pleins*, & qu'on met une dame seule sur la *fleche* vuide, pour avoir une occasion prochaine de remplir d'une ou de plusieurs façons.

O.

55 *OUTREPASSER.* Il eſt permis à un Joueur de paſſer ſes dames dans le *petit jan* de l'adverſaire, lorſque le paſſage qu'il emprunte pour repoſer eſt vuide : c'eſt ce qu'on appelle *outrepaſſer*.

P.

56 *PARTIE bredouille* ; *Partie une & deux ſans bouger* ; *Partie une & deux*, ſe dit quand on gagne douze points de ſuite, ſans être interrompu par l'adverſaire, & qu'on marque deux trous. Si on les gagne d'un ſeul coup, & qu'on ait déja des points marqués en *bredouille*, c'eſt *partie une & deux ſans bouger* ; c'eſt-à-

dire, que celui qui gagne les trous ne dérange point son jeton; mais il ôte celui de l'adversaire dont il efface les points.

157 *Partie simple, Partie simple sans bouger, Partie simple*, s'entend de même qu'il est expliqué à l'article ci-dessus; avec cette différence qu'on ne marque qu'un trou.

*REMARQUE.*

Quand les Joueurs n'ont que chacun un jeton sur jeu, c'est une marque qu'il n'y a point de *bredouille*; mais quand il n'y a qu'un jeton ou trois sur jeu, c'est une preuve que l'un des deux Joueurs est en *bredouille*.

158 *Passage ouvert.* C'est une *fleche* totalement vuide, sur laquelle

on emprunte *passage* pour jouer une dame plus loin, ou une *fleche* où il n'y a qu'une dame sur laquelle on se repose pour battre plus loin une autre *dame* découverte, en assemblant les nombres des deux dez.

59 *Passage fermé*, est une *fleche* où il y a deux dames qui empêchent que le Joueur ne puisse en passer une des siennes dans la table du *petit jan* de l'adversaire, & on ne bat jamais à faux que par un *passage fermé*.

60 *Passer son jeu*, est quand on est obligé de jouer les dames sans espoir de pouvoir remplir.

61 *Passer au retour*, c'est entrer dans le jeu de l'adversaire, quand il y a passage.

62 *Plein*, veut dire deux dames ſur chacune des ſix *fleches* d'une table. Il s'applique au *petit jan*, au *grand jan*, & au *jan de retour*.

63 *Piles* ou *talon*. On nomme *piles* ou *talon*, la premiere *fleche* où l'on range les dames en commençant.

64 *Pile de malheur*. C'eſt quand les quinze dames d'un Joueur ſont toutes ſur ſon *coin de repos*. Elle arrive rarement. On étoit autrefois dans l'uſage quand on faiſoit cette *pile*, de marquer quatre points par *ſimple*, & ſix par *doublet*, & les mêmes points pour autant de coups que l'on jouoit & qu'on la conſervoit; mais n'ayant pas été du goût de nombre de Joueurs, on a aboli

cet usage, ainsi que plusieurs autres dont il est inutile de parler.

65 *Privilege*, se dit des *jans* où l'on conserve par *impuissance*, comme il est ci-devant expliqué au terme *d'impuissance*. Le privilege du *jan de retour* est de jouer *tout* d'une, & de compter la bande pour une *fleche*. On appelle encore *privilege* le droit qu'un Joueur a de rompre le dez de l'adversaire.

## Q.

66 QUINES. On se sert de ce terme quand les dez amenent deux cinq.

## R.

67 REMPLIR, est ci-devant expliqué à l'article du plein.

68 *Remplir en passant*, se dit quand l'un des Joueurs petit, de l'une de ses dames, couvrir la derniere *demi-case* de l'un de ses *jans*, & qu'il est obligé de lever ou découvrir une autre dame plus éloignée, n'en ayant pas d'autre pour exprimer les points de son autre dez.

69 *Refaire son plein.* Quand on a rompu, on peut *refaire son plein* une seconde, & même une troisieme fois, si les dez sont favorables.

70 *Rentrer en bredouille.* On se sert de ce terme quand l'un des Joueurs ayant été *débredouillé*, fait un grand coup qui lui procure l'avantage de marquer trois trous à la fois, & quelquefois cinq.

71 *Repos pour battre*, s'entend lorſque l'adverſaire a une *dame* découverte dans la *table* de ſon *grand jan* qu'on bat de l'un des dez; c'eſt un *paſſage* ſur lequel on peut ſe *repoſer*, comme ſur une *fleche* vuide, pour battre une autre dame découverte dans la *table* de ſon *petit jan*, ſur laquelle vont les points des deux dez joints enſemble.

72 *Repos pour paſſer*. On ne peut ſe repoſer ſur une *fleche* où il y a une *demi-caſe* pour paſſer au *jan de retour*; il faut que la *fleche* ſoit totalement vuide, pour avoir ce *paſſage* permis.

73 *Reprendre ſon coin*. Quand on a quitté ſon *coin*, on peut le reprendre par *effet*, ou par *puiſ-*

ſance, ſi l'adverſaire n'a pas le ſien.

74 *Rompre ſon plein*, c'eſt être obligé de lever l'une des dames qui le compoſent, faute de pouvoir exprimer les points des dez avec d'autres dames.

75 *Rompre les dez*, eſt expliqué au terme de *privilege*.

## S.

76 SERRER *ſon jeu*, eſt extrêmement dangereux; c'eſt s'ôter la facilité de *remplir*, ce qu'on évite en ſe conſervant, autant qu'on le peut, des cinq & des ſix à jouer.

77 *Simple*, *coup ſimple*. On entend par ces termes, deux dez diſſemblables, comme trois &

deux, cinq & quatre, deux & as, &c.

78 *Sonnés*. Terme de Trictrac, qui ſignifie les deux ſix, lorſqu'ils viennent enſemble.

79 *Sortir les dames*. On ſe ſert de ce terme au *jan de retour*, quand on tire les dames hors du Trictrac.

80 *Surcaſe*. Voyez *dame ſurnuméraire*, c'eſt la même choſe.

T.

81 T*ABLIER*, *table*. Le *tablier* eſt généralement tout le Trictrac, & les quatre *tables* en font la plus grande partie; pour les diſtinguer, on leur donne les noms de *jans* qui s'y font.

82 *Talon* ou *piles*, c'eſt la même choſe. Voyez *piles*.

83 *Tenir*, *ne pas s'en aller*. Il eſt permis au Joueur qui marque un, ou pluſieurs trous provenus des points de ſes dez, de *tenir* ou de *s'en aller*; on eſt obligé de *tenir* quand le trou ou les points pour l'achever, provienent du dez de l'adverſaire.

84 *Ternes*, ſignifie les deux trois, quand ils viennent enſemble.

85 *Tour du Trictrac*. Il faut douze trous pour gagner le *tour*, qui ſignifie la *partie* entiere.

86 *Tourner une caſe*, ou *revirer*, ſe dit quand d'une *caſe* déja faite, on ôte une dame pour en compoſer une autre *caſe* entiere, en y joignant une autre dame.

Les bons Joueurs ne négligent pas cette occasion quand elle se présente.

87 *Tout à bas.* On se sert de ce terme, quand, pour exprimer les points des dez, on abat ou joue deux dames des *piles.*

88 *Tout d'une*, se joue d'une seule dame des *piles*, ou par *transport*, lorsqu'elle est abattue.

89 *Transport.* On appelle *jouer par transport* toutes les dames qui sont abattues des *piles*, dont on fait des *cases* ou *demi-cases.*



## CHAPITRE IX.

*TARIF de la valeur des différents Coups contenus en ce Traité.*

| | points. |
|---|---|
| Le jan de trois coups vaut. | 4 |
| Le jan de deux tables vaut par simple. . . . . . . | 4 |
| Par doublet. . . . . . | 6 |
| Le contre-jan de deux tables par simple. . . . . . | 4 |
| Par doublet. . . . . . | 6 |
| Le jan de méséas par simple. | 4 |
| Par doublet. . : . . . | 6 |

### *TOUS LES JANS.*

| | |
|---|---|
| Remplir quelque jan que ce soit, vaut par simple. . | 4 |

points.

Par doublet. . . . . . 6

Remplir de deux façons. . 8

Remplir de trois façons. . 12

Remplir de deux façons par doublet. . . . . . . 12

Tant qu'on conserve, pour chaque coup que l'on joue par simple. . . . . . . 4

Par doublet. . . . . . 6

*DAMES BATTUES DANS LA TABLE DU PETIT JAN.*

Chaque dame battue dans la table du petit jan, d'une façon par simple. . . . 4

De deux façons. . . . . 8

De trois façons. . . . . 12

Par doublet d'une façon. . 6

points.

Par doublet de deux façons, autrement dit par double doublet. 12

*DAMES BATTUES DANS LA TABLE DU GRAND JAN.*

Chaque dame battue dans la table du grand jan d'une façon par simple. . . . 2
De deux façons. . . . . 4
De trois façons. . . . . 6
Par doublet d'une façon. . . 4
Par double doublet. . . . 8
Battre le coin par simple. . 4
Par doublet. . . . . . 6

Pour chaque dame qu'on ne peut jouer, on perd. . . 2
Il n'importe que le coup soit de dez simples ou doublet;

points.

mais l'on eſt obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, gagne lorſque ſon dernier coup eſt ſimple. . . . . . . 4

Par doublet. . . . . . . 6

& a le dez pour recommencer.

Jan qui ne peut, ou chaque dame battue à faux, vaut autant à l'adverſaire qu'elle eût valu au Joueur, s'il l'eût battue pour lui.

Les écoles ſont toutes d'autant de points qu'en a oubliés, ou qu'en a marqués de trop, celui qui les a faites.

FIN.

# TABLE DES CHAPITRES.



Fin de la Table.



# LES REGLES DU JEU DE PIQUET,

## *AVANT-PROPOS.*

CEUX qui ſavent le Jeu le Piquet, conviennent que c'eſt un des plus beaux de ceux qui ſe jouent avec des Cartes, & dont on ne s'eſt jamais laſſé, comme de la plupart des autres qui ne ſont en regne qu'un certain tems, après quoi ils tombent.

Les Regles qu'on en a données jusqu'à présent, different tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on joue ce Jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les Regles que sur un usage universellement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce Jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son Jeu, pour être bon Joueur; car la grande science est de savoir par son Jeu, ce que son Adversaire doit avoir dans le sien, soit par

ce qu'il montre ſur la table, ſoit par ce qu'il n'a point, & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée auſſi claire qu'il ſera poſſible de ce Jeu, que nous développerons d'une maniere à ne laiſſer aucun doute à ceux qui le ſavent déjà, ſur les coups qui peuvent leur arriver, & pour en faciliter la connoiſſance à ceux qui ſeront bien aiſe de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous ſommes propoſée, nous diviſerons ce Traité en pluſieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra, dans le ſecond, la maniere dont ſe doit faire l'Ecart, &

ce que c'eſt que les Cartes blanches ; dans le troiſieme, on expliquera ce que c'eſt que le Point, les Tierces, les Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes ; dans le quatrieme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit obſerver en comptant ſon Jeu, & la maniere de jouer les Cartes ; & dans le cinquieme Chapitre, il y aura les différentes manieres dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera enſuite une table des Loix ou Regles du Jeu, avec les déciſions des meilleurs Joueurs de Piquet ſur les Coups les plus difficiles, & les raiſons qui ont fait établir ces Regles.



# CHAPITRE PREMIER,

## *Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.*

ON ne peut jouer que deux au Piquet, & le Jeu ne doit être composé que de trente-deux Cartes, qui sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit & le Sept de chaque couleur. Observez que les Cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent, les As étant toujours au-dessus des Rois, les Rois des Dames, les Dames des Valets.

Il est à remarquer que toutes les Cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'As *qui en* vaut onze, & qui, comme

il a été déjà dit, emporte toujours le Roi, mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur; & les trois figures, c'est-à-dire, Roi, Dame, Valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer, & en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse doit donc mêler & donner les Cartes le premier; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les présente à son adverse partie, qui peut les mêler, s'il veut, à son tour; en ce cas, celui qui doit donner les Cartes doit mêler une seconde fois, & présenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement, car celui qui les éparpilleroit, ou n'en couperoit qu'une, seroit obligé

de recommencer, après que celui qui doit donner auroit rebattu les Cartes. Cela fait, celui qui donne met les Cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, & ce sont les deux nombres ordinaires, & jamais une à une, ni au-dessus de trois.

Il faut continuer, dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé; car si, par fantaisie, on venoit à vouloir changer la donne, il ne seroit pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces Cartes jusqu'à ce que les Joueurs en aient chacun douze, de maniere qu'il n'en reste plus que huit en la main

de celui qui donne, & qu'il doit poser sur le tapis, vis-à-vis de son adversaire & de lui : ces huit Cartes sont appelées *Talon.*

Avant que de passer plus loin, pour donner une idée générale du Jeu dans ce Chapitre, comme nous nous sommes proposés, il est à propos de faire remarquer que si celui qui donne les Cartes, aulieu de n'en donner que douze à son adversaire, lui en donne treize, ou les prend pour lui, il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé, de se tenir au Jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul; mais s'il s'y tient lorsqu'il a treize Cartes, il doit laisser les trois Cartes au dernier, c'est-à-dire, que le Talon n'étant pour lors que de sept, il ne

peut en prendre au plus que quatre, & moins s'il veut, par la raiſon que nous en donnerons ci-après; & ſi le dernier a treize Cartes, il en écarte trois, & n'en prend que deux; & ſi l'un des deux Joueurs ſe trouvoit avoir quatorze Cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que lorſque dans le Talon il y a une Carte tournée, ſoit que le Talon ſoit de ſept à huit Cartes, pourvu que le coup ſe joue, le coup ſera bon, ſi la Carte tournée n'eſt pas celle qui eſt au-deſſus du Talon, ou la premiere des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la Carte étant vue des deux Joueurs, on doit refaire néceſſairement, à cauſe que ſi on le laiſſoit à la volonté de

vi

celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais; ce qui ne feroit pas jufte, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la févérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc & dans la Provence, de condamner au grand coup, c'eft-à-dire à perdre cent foixante & dix points pour avoir tourné ou vu une ou plufieurs Cartes du Talon de fon adverfaire, eft fort injufte, & n'eft point d'ufage parmi les gens qui jouent bien le Piquet. Le Joueur qui tourne ou voit une ou plufieurs Cartes du Talon de fon adverfaire, eft condamné à jouer telle couleur que fon adverfaire voudra, s'il eft premier à jouer.

[redacted]



Il eſt à propos, pour l'intelligence de ce Jeu, d'expliquer ce que c'eſt que *Haſard.* Il y a dans ce Jeu trois ſortes de Haſards, qu'on appelle *Repic*, *Pic* & *Capot.*

Le *Repic* a lieu lorſque, dans ſon Jeu, ſans que l'adverſaire puiſſe rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte juſqu'à trente points, en ce cas, aulieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, & au-deſſus, à meſure qu'il y a des points à compter au-deſſus de trente.

Le *Pic* a lieu lorſqu'ayant compté un certain nombre de points, ſans que l'adverſaire ait rien compté, l'on và en jouant juſqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte ſoixante, & l'on continue de compter les points que l'on fait par-deſſus.

: *Capot*, c'eſt lorſque l'un des
fait toutes les levées ; il compte
cela quarante points, aulieu
:elui qui gagne ſeulement les
ɜs, compte dix points pour les
ɜs. C'eſt fort mal à propos que
ins Joueurs prétendent que l'on
uroit faire tous les Haſards en
ſeul coup : tous conviennent
ı peut joindre le Capot au Pic
ı Repic, ce qui arrive même
ıairement ; & les gens qui ſe
ɜnt de bien ſavoir le Jeu, con-
ɪent, comme moi, que, par
même raiſon, l'on peut faire
trois Haſards d'un ſeul coup.
voici l'exemple : je ſuppoſe
ı des Joueurs ait les quatre
ces majeures, & que ſon point
bon, s'il eſt premier à jouer,
rera par 4 du point, [illegible]

dès Tierces majeures, c'eſt 16; 16 & 14 d'As, c'eſt 90, 90 & 28 des deux quatorzes de Rois & de Dames, feront cent dix-huit, & en jouant ſa Carte; il ira à cent ſoixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot, feront deux cent un points d'un coup. Ce coup eſt ſi rare qu'il n'eſt peut-être jamais arrivé; mais il eſt de la juſtice qu'il vaille de la ſorte, s'il arrive jamais.

Obſervez que lorſque la Tierce Majeure ou 31 ſont bons pour le point, cela vaut quatre; & quand même cette Tierce ou 31 ne ſeroient comptés que pour trois de point, les trois Haſards y ſeroient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'eſt-à-dire pour compter

ſoixante aulieu de trente, il faut être premier, car, ſi vous n'êtes pas premier, & que le premier jette une Carte qui marque, il comptera un; & vous, quand vous auriez compté dans votre Jeu vingt-neuf, ſi vous levez la Carte jetée, vous ne compterez cependant que trente.

Il eſt de rigueur qu'un Joueur qui, aulieu de dire ſoixante, ne diroit que trente, ne ſauroit y revenir, & ne compte abſolument que trente.

Il faut remarquer encore que lorſque les deux parties ſont fort avancées, les Cartes blanches, qui valent dix points, ſont premiérement comptées, enſuite le Point, les Tierces, Quatriemes, Cinquiemes, *&c.* viennent après; après cela les

points que l'on compte en jouant, & enfin les dix points des Cartes, ou les quarante du Capot. Ces dix points de Cartes blanches, lorſque le Point, les Tierces ou les Quatorzes ſont bons, ſervent à faire Pic ou Repic, c'eſt-à-dire que ſi dans ſon jeu on avoit de quoi compter 20, on feroit 90, de même, ſi on n'en comptoit que 19, ajoutés à 10 de Cartes blanches, & que l'on fût premier à jouer, on compteroit 60.





## CHAPITRE II.

*De la, maniere dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que Cartès blanches.*

LORSQUE chacun a ses douze Cartes qui composent son jeu, il les examine, & doit, pour mieux connoître son jeu, arranger ses couleurs, c'est-à-dire, mettre les Cœurs avec les Cœurs, les Piques avec les Piques, & ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a Cartes blanches, c'est-à-dire s'il n'a point de peintures dans son jeu; les peintures sont les Rois, les Dames & les Valets : enfin, si l'un des deux Joueurs se trouve avoir Cartes blanches, après que

l'autre a fait son écart, il étale ses Cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, & les Cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le Point même, & qui servent à faire le Pic & le Repic, & à les parer.

Le Jeu ayant été ainsi examiné, & qu'un des Joueurs ait Cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire qu'il choisit dans son Jeu les cinq Cartes qui lui semblent les moins nécessaires, pour en reprendre autant du Talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux, ou trois, ou quatre, mais au moins une, avec *l'exception* que s'il avoit treize Car-

tes, il faut qu'il en prenne une de moins que le nombre qu'il en écarteroit : il eſt pour lors en droit de voir les Cartes qu'il laiſſe, & qu'il pourroit prendre.

Et ſi le dernier à prendre, lorſqu'on lui a laiſſé des Cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les Cartes qui lui reſtent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé, ainſi que le premier, d'en prendre pour le moins une : s'il en laiſſe, il peut les voir, & le premier eſt en droit de les voir auſſi, en accuſant la couleur dont il commencera à jouer, & par laquelle il eſt obligé de jouer : & ſi le dernier ne veut pas voir les Cartes qu'il laiſſe, le premier à jouer ne peut exiger qu'on les lui montre ; de même, ſi le dernier ayant

laissé des Cartes, il les avoit mê-
lées avec celles de son écart, le pre-
mier est en droit de voir son écart,
en disant la couleur dont il jouera
en entrant au Jeu.

Si, par malice on par mégarde, celui qui a dit : je commencerai par telle couleur, commençoit par une autre, il seroit libre au dernier de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces Regles sont plutôt faites pour les Commençans que pour les Maîtres, ils ne seront pas fâchés qu'on leur apprenne, en passant, la maniere dont il convient de faire les écarts, & le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart, le premier but des grands Joueurs est de gagner les *Cartes* & d'avoir le Point, ce qui

les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils sont plus forts, car il conviendroit de préférer quarante-un d'une couleur à quarante-quatre d'une autre, où la Quinte ne feroit pas faite, quelquefois même la Quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une seule Carte peut faire une Quinte Majeure ou le Point, & servir à gagner les Cartes, ce qui ne pourroit se faire en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que si l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne, pour le grand coup, absolument à la rentrée qui est fort

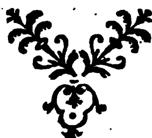
icertaine : aulieu que pour un pe-
it coup, l'on porte un jeu que la
entrée, quelle qu'elle soit, doit
endre meilleur & suffisant pour le
aire, à moins que ce ne fussent ab-
olument les Cartes les plus oppo-
ées au Jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer
se faire des Quatorze : on ap-
elle Quatorze, quatre As, quatre
Rois, quatre Dames, quatre Va-
ets, quatre Dix; le Quatorze d'As
fface tous les autres, & à la faveur
le ce Quatorze, on peut en comp-
or un bien plus bas, comme seroit
elui de Dix, encore que l'adver-
aire en eût un de Rois, de Dames
ou de Valets, parce que le Qua-
orze plus fort annulle le moindre
lans la main de l'adversaire; &,
omme l'on compte, au défaut [illegible]

Quatorze, trois As, trois Rois, trois Dames, trois Valets, trois Dix, il eſt encore bon d'y tirer : vous obſerverez que les trois As valent mieux que les trois Rois, & que le moindre Quatorze empêche de compter trois As, & ainſi des autres ; & qu'à la faveur d'un Quatorze, on compte non-ſeulement d'autres Quatorze moindres, mais encore trois Dix ou autres trois, pourvu que ce ne ſoit point de Neuf, de Huit ou de Sept, encore que l'adverſaire eût trois d'une valeur au-deſſus ; le moindre uſage rendra familiere cette Régle, qui ſemble d'abord une des plus difficiles du Jeu.

Vous obſerverez la même choſe à l'égard des Huitiemes, Septiemes, Sixiemes, Quintes, Quatriemes & Tierces, auxquelles un homme qui

fait ſon écart, doit avoir égard, pour tâcher de s'en procurer par ſa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au Jeu : vous en trouverez la valeur & le nom dans le Chapitre ſuivant, ce qui ſervira à faire connoître aux Joueurs, qui ne ſont pas bien au fait de ce Jeu, ce qu'il convient mieux de porter.





# CHAPITRE III.

*Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, les Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes.*

LE Point, c'eſt un nombre de Cartes d'une même couleur que l'on a dans ſon jeu, & dont on aſſemble les points pour les accuſer : vous obſerverez, pour compter le Point, que l'As vaut onze; & les Figures dix chacune; le reſte des Cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles ſont marquées; un Dix, dix points, un Neuf, neuf, &c.

Le Point étant aſſemblé, le premier à jouer l'accuſe, c'eſt-à-dire,

dit le point qu'il a, & demande à son adversaire s'il est bon; si l'adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon; & s'il en a autant, il dit qu'il est égal; & s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas; enfin, qu'il soit bon ou non; celui qui a le point plus fort, compte pour ledit point autant de points qu'il a de Cartes; à moins, que, par exemple, ayant six Cartes de point, elles ne fissent que cinquante-quatre (1), au quel cas les six Cartes ne doivent être comptées que cinq; aulieu que s'il y avoit cinquante-cinq, elles en vaudroient six; & ainsi de soixante-quatre & de quarante-quatre

(1) Cela étoit bon autrefois, lorsqu'on ne comptoit pas en jouant les Sept, Huit & Neuf, à présent qu'on les compte, le point de cinquante-quatre vaudoit six.

qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquieme point faiſant la dixaine, trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un & l'autre pour quatre ; mais c'eſt celui qui a le plus de points qui les compte ; & ſi le point eſt égal, perſonne ne le doit compter : il en eſt de même lorſque les deux Joueurs ont les mêmes Tierces, Quatriemes, Cinquiemes, &c. à moins que par une Quinte, ou Quatrieme, ou Tierce ſupérieure, il ne rende bonnes les Tierces, Quatriemes ou Cinquiemes qui pourroient être égales avec celles de ſon adverſaire.



[redacted]



*Des Tierces.*

Il y a ſix ſortes de Tierces, la premiere que l'on appelle Majeure, & qui eſt compoſée d'un As, d'un Roi & d'une Dame; la ſeconde, appellée de Roi, compoſée d'un Roi, d'une Dame & d'un Valet; la troiſieme de Dame, que la Dame, le Valet & le Dix compoſent; la quatrieme de Valet, qui eſt Valet, Dix & Neuf; la cinquieme de Dix, qui eſt Dix, Neuf & Huit: & la ſixieme, qu'on appelle Tierce baſſe ou fine, & qui eſt le Neuf, le Huit & le Sept. Vous obſerverez qu'il faut, pour faire une Tierce, ainſi qu'une Quatrieme & une Quinte, &c. que toutes les Cartes ſoient de même couleur.

*Des Quatriemes.*

Il y a cinq ſortes de Quatriemes; la premiere qu'on appelle Quatrieme Majeure, eſt compoſée de l'As, du Roi, de la Dame & du Valet; la ſeconde, qu'on appelle de Roi, eſt compoſée du Roi, de la Dame, du Valet & du Dix; la troiſieme de Dame, compoſée de la Dame, du Valet, du Dix & du Neuf; la quatrieme de Valet, compoſée du Valet, du Dix, du Neuf & du Huit; & la cinquieme, dite quatrieme baſſe, du Dix, du Neuf, du Huit & du Sept.

*Des Quintes.*

Il y a quatre ſortes de Quintes; la premiere, appellée Quinte Majeure, eſt compoſée de l'As, du

Roi, de la Dame, du Valet & du Dix; la ſeconde, dite de Roi, eſt composée du Roi, de la Dame, du Valet, du Dix & du Neuf: la troiſieme de Dame, composée de la Dame, du Valet, du Dix, du Neuf, & du Huit; & la quatrieme, dite Quinte baſſe ou au Valet, du Valet, du Dix, du Neuf, du Huit & du Sept.

*Des Sixiemes.*

Il y a trois ſortes de Sixiemes: la premiere, dite Sixieme Majeure, eſt composée de l'As, Roi, Dame, Valet, Dix & Neuf; la ſeconde de Roi, composée du Roi, de la Dame, du Valet, du Dix, du Neuf & du Huit; & la troiſieme, appellée de Dame ou baſſe, que composent la Dame, le Valet,

que celui qui a la plus haute Tierce, Quatrieme, Quinte, & ainsi des autres qui suivent, annulle toutes celles qui sont au-dessous. Par exemple, une Tierce Majeure annulle une Tierce de Roi, & ainsi des Quatriemes, Quintes, &c. en observant que la moindre Quatrieme annulle la plus haute Tierce; la moindre Quinte la plus haute Quatrieme, la moindre Sixieme la plus haute Quinte, & la moindre Septieme la plus haute Sixieme: la Huitieme annulle toutes les autres especes de séquences.

Observez que toutes ces Tierces, Quartes & Quintes, &c. sont des séquences: & qu'à la faveur d'une Tierce, Quatrieme ou Quinte, & ainsi des autres bonnes, l'on fait passer les moindres Tierces, encore

que l'adverſaire en eût de plus fortes, & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'adverſaire étant annullé par la ſéquence ſupérieure : & s'il y a de l'égalité dans la plus haute ſéquence entre les deux Joueurs, celui qui en auroit pluſieurs autres ou de la même force ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Ayant ſuffiſamment expliqué toutes les ſéquences, voyons maintenant l'ordre que l'on doit obſerver en comptant le jeu, & la maniere de jouer les Cartes.





## CHAPITRE IV.

*De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son jeu, & de la maniere de jouer les Cartes.*

Après que chacun des Joueurs a pris du Talon les Cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a le plus grand nombre, pour en composer son Point & l'accuser ; & si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit : il ne vaut pas ; s'il en a autant, il dit : il est égal : & s'il en a moins, il répond qu'il est bon : après avoir compté le Point, il doit examiner s'il n'a pas des Tierces, Quatrie-

mes, Quintes, &c. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'eſt point défendu par l'adverſaire.

Vous obſerverez que le Point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, &c. doivent être mis ſur table afin qu'on puiſſe en compter la valeur : car, à la rigueur, ſi un des Joueurs ayant accuſé le Point, ou des Tierces, Quatriemes, Quintes, &c. que l'on lui auroit répondu valoit, oublioit de les montrer, & jouoit ſans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & ſon adververſaire compteroit ſon Point, encore qu'il fût moindre ; ſes Tierces, ſes Quatriemes, ſes Quintes, encore qu'elles fuſſent plus baſſes, pourvu néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jetter ſa premiere Carte : [illegible]

à-dire, s'il l'avoit jettée, il ne pourroit plus y revenir, & ils ne compteroient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné & compté les Tierces, Quatriemes, Quintes, &c. il faut examiner si l'on a quelques Quatorze : les Quatorze sont quatre As, quatre Rois, quatre Dames, quatre Valets, & quatre Dix, comme il a été déjà dit : un Quatorze bon, est compté pour quatorze points, le supérieur annulle l'inférieur, & fait que l'on peut à sa faveur compter trois As, trois Rois ou trois Dames, &c.

S'il n'y a point de Quatorze dans le jeu, on cherche à compter ou trois As, ou trois Rois, ou trois Dames, ou trois Valets, ou enfin trois Dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, & vu par les interrogations faites, ce qu'il a de bon dans son jeu, le premier commence à le compter : la premiere chose qu'il compte, ce sont les Cartes blanches qui valent dix points, s'il les a : il commence alors, en disant, dix de Cartes blanches valent dix : & s'il a le Point, il l'étale & compte s'il a cinquante en point ; dix & cinq pour le Point c'est quinze : si ensuite il a une quatrieme bonne, il l'étale également, & ajoute quatre points à quinze qui font dixneuf ; s'il a outre cela un Quatorze, ou trois As, ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoute encore ; & après avoir compté tout son jeu, il joue une Carte en comptant un point pour la Carte qu'il

joue, ſi elle eſt ou un As, un Roi; une Dame, un Valet ou un Dix, qui ſont les ſeules Cartes qui marquent.

Après que le premier a joué ſa Carte, le dernier, avant que de jouer montre ſon Point, s'il l'a bon, ſes Tierces, Quatriemes ou Quintes, &c. compte ſes Quatorze ou ſes trois As, trois Rois, &c. ſes Cartes blanches, s'il les avoit; & après avoir ajouté enſemble tout ce qu'il a à compter, il leve la Carte que le premier a jouée, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever; & lorſqu'il prend la levée, il joue par telle couleur qu'il veut.

L'on obſervera que comme il n'y a point de ſurpriſe au Jeu de Piquet, celui qui, en jouant ſes Cartes,

change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue; faute de quoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, ſeroit en droit de reprendre la Carte jettée, quand même elle ſeroit de la couleur jouée.

A l'égard de la maniere de jouer les Cartes, comme il faut que ce ſoit l'uſage qui enſeigne la façon la plus avantageuſe de les jouer, on ſe contentera d'en dire deux mots en géneral.

Il eſt certain que c'eſt principalement à la maniere de jouer les Cartes que l'on connoît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'eſt pas; & il n'eſt pas poſſible de les bien jouer, que l'on ne connoiſſe la force *du Jeu*; c'eſt-à-dire, par le Jeu que

l'on a, l'on doit connoître ce que l'adverſaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faiſant encore attention à ce qu'il montre de ſon Jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur, en jouant ſes Cartes, doit être en premier lieu de les gagner; en ſecond, de faire davantage de points, & empêcher l'adverſaire d'en faire; mais le principal objet, ce ſont les Cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira, en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, mais que ce ſont les meilleures Cartes de la couleur jouée qui font la levée; car, par exemple, s'il étoit joué le Roi de Treffle, & que vous en euſſiez

l'As, vous leveriez la main, au-lieu que s'il n'en étoit joué que le Sept, & que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous jouassiez une Carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le Sept.

Si par mégarde celui qui fournit sur la Carte jouée ne jouoit pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avoit, quoique sa Carte fût sur le tapis, il lui seroit permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier quelquefois aura le malheur que son Point, ses Quintes, ses Quatriemes, ses Tierces, & autres choses qu'il peut avoir, ne lui voudroient rien, pour lors, il commencera à compter par un, en

jettant telle Carte de ſon jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer juſqu'à ce que ſon adverſaire ait joué une Carte plus haute que la ſienne.

Celui qui eſt ſecond en Carte, avant que de jouer, comme il a déja été dit, compte tout ce qu'il a à compter dans ſon jeu, & lorſqu'en jouant les Cartes, il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la ſorte juſqu'à ce que leurs douze Cartes ſoient jettées; celui qui fait la derniere levée compte toujours deux ſoit que la Carte qu'il joue ſoit une Carte qui marque, ſoit qu'elle ne marque pas.

Chacun compte enſuite ſes levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les Cartes, &

lorſquelles ſont égales, elles ne ſont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'eſt pas plutôt fini que chacun doit marquer, ou avec des jetons ou avec un crayon, ce qu'il a fait de points, juſqu'à ce que la Partie s'acheve. On recommence à donner les Cartes après les avoir mêlées & donné à couper, comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, ſuppoſé qu'on ne finiſſe point la Partie d'un ſeul coup.

Lorſqu'on recommence une autre Partie, ſi celui qui a perdu veut jouer, on coupe pour ſavoir qui fera le premier, & de la maniere qu'on l'a déja dit, à moins qu'on ne fut convenu au commencement du Jeu que la main ſuivroit.

Dans l'un & l'autre cas, on continue alternativement à donner, il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorſque la Partie eſt achevée, mais non pas dans le cours de la Partie, à moins que de payer ce que l'on joue.





## CHAPITRE V.

### *Le Piquet a Ecrire.*

Cette maniere de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en font par-là un Jeu d'une plus grande société ; puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six & sept personnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au Malheureux, celui qui est marqué continue à jouer, & celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte après le coup fini, chacun [illegible]

à ſon tour; aulieu que lorſqu'on joue à tourner, l'on commence par un côté, & l'on tourne toujours du même côté. Par exemple, je commencerai la Partie avec le Joueur qui ſera à ma droite : après que nous aurons joué notre coup, il en jouera encore un avec le Joueur de ſa droite, & ainſi des autres : c'eſt la maniere la plus égale de jouer ce Jeu.

Avant de commencer à jouer ; il faut convenir combien l'on jouera de Rois ou de Tours; ſi c'eſt ſix, neuf ou douze Rois, plus ou moins; un Roi c'eſt deux Tours, & un Tour c'eſt deux coups: on l'appelle encore ide en pluſieurs Provinces. Il faut pour qu'un Tour ſoit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois : l'on convient enſuite de

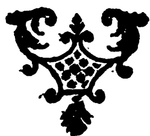
de la valeur de chaque point, ſoit deux liards, un ſol ou davantage ſi l'on veut; on voit après à qui fera.

L'on joue du reſte ſelon les Regles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois ſeulement, & l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que ſon adverſaire, en les marquant avec des jetons : par exemple, on ſuppoſe que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, & ſon adverſaire dix, ce ſont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des jetons juſqu'à ce que le ſecond coup ſoit joué : ſi dans ce ſecond coup, celui qui a les dix points ſur l'autre n'en faiſoit encore que dix, & que ſon adverſaire en fit qua-

rante, ce seroit vingt points que celui-ci auroit plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points, il faudroit en rabattre vingt; savoir, dix du coup précédent, & dix du second coup; par conséquent il resteroit vingt points que l'on écriroit pour le perdant, & ainsi des autres coups.

Cependant, comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après, qui leur apprendra la maniere dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez que les points au-dessous de cinq, ne sont comptés pour rien, & que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raiſon, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre, c'eſt-à-dire, qu'ils ſeront marqués pour vingt, & ainſi des autres. Si l'on eſt trois Joueurs, l'on fait trois colonnes; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à meſure qu'il eſt marqué.



# TABLE

## *Qui marque douze Rois ou Tours joués.*

| Jean. | Pierre. | Denis. |
|---|---|---|
| 30<br>40 | 30<br>40 | 60<br>110 |
| 100<br>30 | 30<br>50 | 30<br>90 |
| 70<br>90 | 50<br>60 | 70<br>100 |
| 50<br>60 | 30<br>80 | 30<br>20 |
| *addition.* | *addition.* | *addition.* |
| 470 | 370 | 510 |

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points

qu'ils ont perdus dans le cours de douze Rois qu'ils ont joué. Il faut après cela additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on le va voir.

*Addition des Points des Joueurs.*

Jean perd 470 points.
Pierre.... 370
Denis.... 510

Total 1350 points, qu'il faut divifer entre trois perfonnes, ce qui fait pour chacune 450 points. Cette divifion étant faite, chaque Joueur prend fa rétribution, de maniere que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour fe remplir de 450 qui font fon tiers dans

1350 points ; ainſi Jean qui eſt marqué de 470 points, perd 20 points à cauſe qu'il a ce même nombre au-deſſous de 450 ; &, par la même raiſon, Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au-deſſus de 450 ; & lorſqu'il y a quelque dixaine de ſurnuméraire, elle eſt au profit de celui qui perd le plus.

Obſervez encore qu'il ſe paie ordinairement une Conſolation à ce Jeu, qui eſt de 20 par marque, plus ou moins, ainſi qu'on en convient ; en ſorte que ſi elle eſt de 20, le Joueur qui eſt marqué de 30 par le Jeu, eſt marqué de 50 en perte, & ainſi des autres : cette façon de jouer n'eſt pas en uſage.

*Seconde maniere de jouer le Piquet à écrire.*

Il y a une autre maniere de jouer le Piquet à trois ou à cinq, moins embarraſſante en ce qu'il n'eſt pas beſoin de plumes ni de papier, ni addition : la voici.

Chaque Joueur prend la valeur de ſix cens marques en cinq Fiches & dix jetons ; chaque Fiche vaut dix jetons, & chaque jeton eſt compté pour dix marques : de façon qu'un Joueur marqué de trente, en mettant trois jetons, paye.

L'on joue du reſte le Jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réſerve qu'il y a au bout de la Table, aulieu d'une écritoire un *corbillon*, dans lequel on met ce

dont on eſt marqué, & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la Partie.

La Conſolation ſe paye la même choſe par le marqué, qui, au lieu de dix dont il eſt marqué par le Jeu, en met trente dans le corbillon, & au lieu de trente, cinquante; & ainſi des autres; & outre cette Conſolation, il y en a une autre que celui qui eſt marqué paye également, & qui eſt deux jetons qu'il paye à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup, c'eſt la même choſe, & un jeton aux autres Joueurs; il en eſt de même payé lorſqu'il marque, ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Obſervez que lorſque les coups de deux Joueurs ſont égaux, ou qu'il ne reſte pas à l'un de points

plus qu'à l'autre, c'eſt un refait, & celui qui eſt marqué après un refait, paye pour cela au corbillon deux jetons, & pour deux refaits quatre, & ainſi des autres.

A moins que l'on ne ſoit convenu auparavant que pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas, pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups ſoient abſolument égaux.

Après que la Partie eſt achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu deſſein de jouer, & que le corbillon eſt partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd ſans aucun embarras; & les jetons impairs & ſurnuméraires qui n'ont pu être partagés, ſont au profit de celui qui perd davantage.

### *Troisieme maniere de jouer le Piquet à écrire.*

On joue ce Piquet à écrire, un contre un, deux contre deux, ou un contre deux. On prend chacun vingt jetons : on fait douze Tours ou Rois, de deux coups chacun, qui font ving-quatre marqués. A chaque coup, celui qui a plus de points, retranche du nombre des siens les points qu'a fait l'adversaire, & marque sur la table avec ses jetons, le nombre qui lui en reste; ensuite on joue le second coup, à la fin duquel celui à qui il reste des points, diminution faite de ceux de son adversaire, se fait payer autant de jetons qu'il lui reste de dixaine, & deux de consolation, & celui qui est marqué, met un jeton de son côté pour marquer le nombre

des Tours, jusqu'à ce qu'il y en ait vingt-quatre. Quand on joue les marqués, celui qui en a de son côté au-dessus de douze, paie pour le treiziéme vingt-huit jetons, & huit pour chacun des autres excédens. On joue quelquefois une somme convenue pour la queue ou pour les Cartes : c'est celui qui à moins de jetons qui la perd ; à moins que l'on ne soit convenu avant de commencer la partie, que ce sera le gagnant ou le perdant qui payera les Cartes. Quand on joue trois, il y en a un qui joue seul contre les deux autres : il s'appelle la chouette, & joue à lui seul autant que les autres. A l'égard du jeu, il se joue à l'ordinaire.



*Maniere de faire une Poule au Piquet.*

On peut encore faire une Poule au Piquet, quand on eſt quatre ou cinq. On met dans une corbeille un nombre de jetons qui valent une ſomme égale pour chacun des Joueurs; après avoir fixé le prix de chaque jeton, on tire chacun une Carte pour ſavoir l'ordre dans lequel on jouera. Ceux qui ont tiré les deux plus fortes commencent enſemble: les points ſe comptent à l'ordinaire, & celui à qui il en reſte après le coup fini, prend autant de jetons qu'il a de dixaine de points de reſte, & deux de Conſolation, ainſi que pour les As, le Pic, le Repic, le Capot, &c. Celui qui marque, reſte pour jouer avec celui qui a tiré la plus haute Carte après, & ainſi des autres.



# LOIX OU REGLES

## DU JEU DE PIQUET.

*Avec les Décisions des meilleurs Joueurs sur les Coups les plus difficiles.*

I. S'il se trouve que l'un des Joueurs ait plus de Cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excéde pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer selon qu'il le trouve avantageux à son Jeu; & lorsqu'il y a quatorze Cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup *de la sorte*, est que lorsqu'il y a

treize Cartes à l'un des deux Jeux, c'eſt par la faute de celui qui a mêlé, c'eſt pourquoi s'il y a une peine, c'eſt à lui à la ſubir; c'eſt une Regle généralement reçue.

II. Si celui qui eſt le premier a treize Cartes au lieu de douze, & qu'il veuille jouer & ne point refaire, il le peut; mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laiſſer au dernier ſes trois Cartes: au contraire, ſi celui qui donne en a pris treize, il eſt encore au choix du premier de s'y tenir ou de faire refaire: il prend dans ce ſecond cas autant de Cartes qu'il en prendroit ſi le Talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize Cartes en écarte trois & n'en prend que deux pour parfaire le nombre

[redacted]



de douze qu'il doit avoir : il eſt cependant d'uſage aſſez général qu'il doit toujours reſter trois Cartes au Talon pour le dernier, qui en écarte quatre pour en prendre trois : tout cela doit ſe faire en s'avertiſſant l'un l'autre, & avant que d'avoir vu les Cartes qu'on prend ; car après cela l'on n'y eſt point reçu, & il faut que le Jeu ſe joue comme il ſe trouve, aux peines que doivent ſupporter ceux qui ont trop de Cartes, ſavoir de ne rien compter.

La juſtice qui eſt rendue au premier, lorſqu'on lui laiſſe le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même tems à faire laiſſer ſa légitime au dernier lorſqu'il n'a pas les treize Cartes ; & lorſqu'il en a treize, à l'obliger d'en

écarter trois, pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-délà des douze Cartes, qui doivent composer son Jeu, & il ne peut du reste avoir plus de douze Cartes, que par sa faute, qui sera punie à la rigueur, si le cas arrive. Cette Regle est aussi généralement reçue.

III. Qui prend plus de Cartes qu'il n'en a écarté, ou se trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a fût de beaucoup inférieur au Jeu de celui qui a treize Cartes ou davantage.

La rigidité de cette Regle est fondée sur la justice, puisque souvent une Carte suffit dans un Jeu pour le faire valoir au préjudice

de celui de ſon adverſaire. Elle eſt reçue de tous les Joueurs de Piquet qui ſe piquent de ſavoir le Jeu.

IV. Qui prend moins de Cartes, ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans ſon Jeu, n'y ayant point de fautes à jouer avec moins de Cartes; mais ſon adverſaire compte toujours la derniere, attendu qu'il ne fournit point, & par conſéquent il ne ſauroit être Capot; au lieu que celui qui a moins de Cartes le ſeroit, ſi ſon adverſaire faiſoit les onze premieres levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzieme.

Il ſemble d'abord que l'on ſoit moins rigide ſur cette Regle que ſur la précédente; cependant, ſi l'on examine bien que celui qui n'a que onze Cartes ou moins, ne

ſe préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera ſuffiſamment puni de riſquer le Capot, ſans pouvoir le faire. Tous le Joueurs admettent cette Regle de la ſorte.

V. Qui a commencé à jouer & oublié à compter Cartes Blanches, le Point ou les As, Rois, Dames, &c. ou les Tierces, Quatriemes, Quintes, &c. qu'il peut avoir de bonnes dans ſon Jeu, n'eſt plus reçu à les compter après, & tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette Regle eſt rigide, en ce qu'il ſemble n'y avoir point de mauvaiſe foi; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter ſon Jeu, faiſant une faute, il eſt juſte qu'il en ſoit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette Regle.

VI. Lorſqu'avant que de jetter la premiere Carte on ne montre pas le point qu'on a plus que ſon adverſaire, ou quelques Tierces, Quatriemes, &c. on ne peut plus y revenir & on les perd. En ce cas le premier à qui l'on auroit dit que ſon Point ne vaut pas ou ſes Tierces, &c. ou trois de quelque autre choſe, eſt en droit, pourvu qu'il ne joue pas ſa ſeconde Carte, de compter ſon Jeu, qu'on lui auroit dit ne point valoir, & qu'on n'auroit point montré ou accuſé.

C'eſt avec juſtice que l'on admet à revenir pour compter ſon Jeu, celui à qui on auroit dit que ſon Jeu n'étoit pas bon, puiſqu'il ne le montre pas ſur la parole de l'adverſaire, lequel étant de mauvaiſe *foi*, pourroit toujours dire ne vaut

pas, au hasard qu'on oublieroit de le remontrer avant de jouer. Tous les Joueurs observent cette Regle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même maniere que l'on a commencé soit par deux ou trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on avertisse que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de maniere, sans avertir, en commençant chaque tour.

La raison de cette Regle est plausible, puisqu'un Joueur qui connoîtroit les Cartes, & qui verroit que la troisieme ou quatrieme seroient bonnes, donneroit par deux ou par trois, cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs, & fort bien établie pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'eſt pas permis d'écarter à deux fois ; c'eſt-à-dire, que du moment que l'on a touché le Talon après avoir écarté tel ou tel nombre de Cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, & cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raiſon a fait recevoir de tous les Joueurs la préſente Regle.

IX. Il n'eſt pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les Cartes qu'il doit prendre, en les étendant avant d'écarter ; c'eſt pourquoi lorſque celui qui a la main ne prend pas ſes cinq Cartes du Talon, il doit dire à ſon adverſaire : Je n'en prends que tant, ou j'en laiſſe tant. La même raiſon a fait établir cette Regle, qui eſt généralement reçue, afin de lever

le prétexte qu'on pourroit avoir, lorſqu'on eſt dernier, de dire que l'on ne ſait point le nombre des Cartes qui reſtent au Talon, le premier ayant pu en laiſſer.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, & s'apperçoit de ſa bévue avant que d'en avoir retourné aucune, ou miſe ſur les ſiennes, eſt reçu à remettre ce qu'il a de trop, ſans encourir aucune peine, pourvu néanmoins que ſon adverſaire n'ait pas pris les ſiennes; car s'il les avoit priſes & vues, il lui ſeroit permis de jouer le coup ou de refaire, & ſi le coup ſe jouoit, la Carte de trop ſeroit miſe à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été long-temps diſputé, a été enfin décidé ſelon les

droits de la juſtice, puiſque par cette déciſion on a mitigé la punition : de ſorte que, quoique celui qui fait la faute ne ſoit pas puni avec toute la rigueur que l'eſt celui qui a trop de Cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cauſe qu'il ſe déclare avant de voir ſa rentrée, devant même que de la joindre à ſon Jeu, il n'y a par conſéquent pas de mauvaiſe foi à punir ; cependant comme il a fait une faute, il eſt juſte que celui à qui cette Carte ſeroit allée, & qui auroit pu rendre ſon jeu bon, ſoit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par la raiſon, & ſans prévention, trouvent cette Regle bien établie, & l'admettent comme elle eſt.

*XI. Si celui qui donne deux fois*

de ſuite, reconnoît ſa faute avant d'avoir vu aucune de ſes Cartes, ſon adverſaire ſera obligé de faire, encore même qu'il ait vu ſon Jeu, à moins que le coup ne ſoit fini tout-à-fait.

Cette Regle eſt fort conforme à l'équité, puiſque chacun doit faire à ſon tour, & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaiſe foi, dès qu'il en avertit avant de voir ſon Jeu; elle eſt reçue ainſi par-tout.

XII. Quand le premier accuſe ſon Point, & ce qu'il peut avoir à compter dans ſon Jeu, & que l'autre lui ayant répondu cela eſt bon, il s'apperçoit enſuite en examinant mieux ſon Jeu, qu'il s'eſt trompé; pourvu qu'il n'ait point joué, il eſt reçu à compter ce

qu'il a de bon, & efface ce que le premier auroit compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que lorſque l'on a accuſé ſon Point, il faut s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais bien le diminuer, ſi l'on s'apperçoit n'en avoir pas autant que l'on avoit d'abord accuſé; mais cela n'eſt pas en uſage dans la Société; il n'en eſt pas de même à l'égard des Tierces, Quatriemes, &c. Quatorze & trois As, &c. on peut toujours y revenir juſqu'à ce que l'on ait joué, excepté, par exemple, ſi un Joueur ayant trois As ou choſe ſemblable, & qu'il demandât ſi trois Valets ſont bons; pour découvrir ſi ſon adverſaire a *trois Dames* qu'il pourroit avoir, il

ne ſauroit revenir à compter ce qu'il a de bon ; il en eſt de même d'une Tierce ſupérieure, ſi l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure la même choſe.

Cette Regle regarde les deux Joueurs, & elle a lieu par-tout à l'égard des Tierces, Quatriemes, &c. Quatorze, trois As, trois Rois, &c. mais à l'égard du Point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cauſe qu'il pourroit y avoir de la ſurpriſe, en faiſant découvrir par-là à ſon adverſaire le côté dont il a ſon Point qu'il pourroit avoir de deux côtés : ſi cependant le coup arrivoit une fois par haſard, il pourroit y revenir ; aulieu que ſi cela arrivoit pluſieurs fois, on pourroit obliger un Joueur ſujet à ſe méprendre, à s'en tenir au premier Point qu'il ac-

cuſeroit, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'As, de Rois, de Dames, de Valets ou de Dix, en écarte une de celles-là, & n'accuſe par conſéquent que trois As, trois Rois trois Dames, trois Valets, ou trois Dix, & qu'on lui a dit qu'ils ſont bons; celui-là, dis-je, eſt obligé de dire au juſte à ſon adverſaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvu qu'il le lui demande d'abord après qu'il a joué la premiere carte de ſon Jeu.

Cette Regle eſt établie afin d'éviter l'embarras que cauſeroit la néceſſité où l'on ſeroit d'étaler ſes Quatorze ou ſes trois As, Rois, &c.

XIV. S'il arrivoit que le Jeu de cartes ſe rencontrât faux, c'eſt-à-dire, *qu'il y* eût deux dix, ou deux

autres cartes d'une même façon ; ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeureroit nul ; les précédens, s'il y en avoit de joués, seroient cependant bons.

Cette Regle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de Jeux où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes, il s'en trouve une de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper, & à les donner, à cause du désavantage qu'elle pourroit apporter à celui dans le Jeu de qui elle se trouve, & de l'avantage que pourroit en tirer l'adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au Talon, le coup est bon,

pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la premiere des trois que le dernier doit prendre; & s'il y en avoit deux, il faudroit refaire.

Ce coup qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; & leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du Talon, ne sauroit être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son Jeu; d'ailleurs, quand même elle seroit vue, elle ne le seroit qu'après que les écarts sont faits; ce qui ne sauroit plus changer le Jeu, & par conséquent y préjudicier : cette Regle est généralement reçue par tous ceux qui se piquent de savoir le Piquet.

*XVII.* Celui qui accuse faux,

comme de dire : J'ai trois ou quatre As, Rois, Dames, Valets, ou Dix, qu'il pourroit avoir même, & qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans son Jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jetter la premiere carte ; car s'il a joué seulement une carte, & que son adversaire s'apperçoive d'abord, ou au milieu, ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son Jeu, mais il compte encore tout ce qui est dans le sien, ce que l'autre ne peut point parer ; il en est de même de celui qui aulieu de compter quatorze d'As, ou de Rois, &c. ou trois de quelque chose, compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas, comme au-

lieu des As compteroit des Rois.

Il est aisé de comprendre que cette Regle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui sous prétexte de se tromper, pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas, & qu'ils pourroient avoir, & il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être, la moindre apparence étant punie au Jeu. Tous les Joueurs admettent cette Regle.

XVIII. Toute carte lâchée, & qui a touché le tapis, est censée jouée; si pourtant on n'étoit que second à jouer & qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fût pas de même couleur, & qu'on en eût dans son Jeu; en ce cas il est permis de la reprendre pour fournir de la même peinture.

Div

ne pouvant pas renoncer, il n'y à aucune peine pour cela; mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jettoit par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne seroit plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main. Cela ne s'observe pas rigoureusement.

Personne ne s'est jamais opposé à cette Regle, puisque n'y ayant point de Triomphe à ce Jeu, il ne sauroit y avoir de renonce.

XIX. Celui qui, pour voir les cartes que laisse le dernier lorsqu'il en laisse, dit, je jouerai de telle couleur, & qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il seroit obligé de jouer, il dépend de son adversaire de lui faire jouer par la couleur qu'il trouvera à propos.

*La* punition imposée à ce coup,

est pour empêcher qu'il ne se passe rien au Jeu qui ait apparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent. Celà ne se pratique pas dans la Société.

XX. Celui qui par mégarde ou autrement tourne ou voit une carte du Talon, doit jouer de la couleur que son adversaire voudra, autant de fois qu'il auroit vu de cartes; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée, deux s'il y en a deux, &c.

Cette Regle regarde le dernier dont le premier a vu quelques cartes, car si le dernier voyoit ou tournoit le Talon du premier, il seroit libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu son Jeu.

*C'est sans doute cette Regle qui*

a fait le plus de bruit au Jeu de Piquet, & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-tems partagés ; je ne conçois pas que l'on puisse en Provence & en Languedoc condamner au grand coup un homme qui a tourné ou vu une carte au Talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment rapporté, & la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui, ayant laissé une carte au Talon, la mêle à son écart avant que de l'avoir montré à son adversaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera à jouer, à lui montrer tout son écart ; il lui est permis de ne pas la voir ni la montrer, pourvu

qu'il ne la mêle point à son écart. Cela n'est cependant pas de rigueur dans la Société.

Cette Regle est dans la justice, puisque dès que le dernier a vu la carte qu'il laisse, son adversaire est en droit de la voir; dans le doute laquelle c'est, il est juste qu'il les voie toutes. Cette Regle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart, ou est surpris à en changer, ou fait d'autres tours de Frippon, perd la partie, & doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne sauroit être assez forte, puisque c'est pour punir un Frippon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant

qu'elle soit finie, la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseroient tous les jours par ceux qui, voyant leur Partie mauvaise, voudroient la renvoyer; afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu, jette ses cartes qu'on brouille avec le Talon, perd en effet la Partie, encore qu'il s'apperçoive après qu'il s'est mépris; mais si rien n'est mêlé, il peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son Jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa

main deux ou trois cartes, & croyant que ſon adverſaire les a plus hautes, il les jette toutes enſemble; ſi celui qui joue contre lui montre alors ſes cartes, il les leve pour lui, quoique ſes cartes ſoient inférieures, & le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui reſtent.

Cette Regle eſt fort bien établie; puiſque celui qui auroit beſoin de ſon écart pour achever, n'auroit qu'à céder la Partie, s'il lui étoit permis de reprendre ſon Jeu qui ſeroit brouillé, & prendre par-là les cartes dont il auroit beſoin; & la vivacité de celui qui céde ſes cartes, en comptant que ſon adverſaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier, écarteroit & prendroit les cartes du premier, avant que le premier eût eu le temps de faire son écart, & les auroit mêlées à son Jeu, perdroit la Partie s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en Partie, cependant en Société, il est d'usage de refaire; mais si le premier avoit eù le temps d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, & celui qui est de droit premier, commencera à jouer.

Cette Regle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que

ſon adverſaire doit prendre ; au lieu que dans le ſecond, c'eſt preciſément la faute du premier qui doit ſavoir que c'eſt à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un Quatorze en main qui doit valoir, on n'eſt pas obligé de dire ſi c'eſt d'As, de Rois, de Dames, &c. on dit ſeulement *Quatorze* ; mais ſi on en peut avoir deux dans ſon Jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduiſent à un ſeul, alors on eſt obligé de nommer le *Quatorze* que l'on a.

Cette Regle eſt naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un Quatorze à craindre, doit néceſſairement ſavoir le Quatorze que l'adverſaire

accuſe, aulieu qu'il n'en eſt pas de même s'il en a deux, pouvant en avoir un de bon & un plus bas qui ne vaudroit pas.

*FIN.*



# TABLE
## *DES CHAPITRES* DU JEU *DE PIQUET,* ET DE SES REGLES.

Fin de la Table.

## APPROBATION.

J'AI lu par ordre de Monfeigneur le Garde des Sceaux, un Ouvrage intitulé : *Almanach des Jeux*, dans lequel je n'ai rien trouvé qui puiffe en empêcher l'impreffion. À Paris, ce 15 Mai 1783.

CARDONNE, Cenfeur Royal.

## *PRIVILEGE DU ROI.*

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Confeillers, les Gens tenans nos Cours de Parlement, &c. SALUT, notre amé le fieur FOURNIER, Libraire à Paris, nous a fait expofer qu'il defireroit faire imprimer & donner au Public, l'*Almanach des Jeux*. A CES CAUSES, nous lui avons permis & permettons de faire imprimer, vendre & débiter ledit Ouvrage par tout notre Royaume, pendant le temps de dix années, à compter de la date des Préfentes. Faifons défenfes à tous Im-

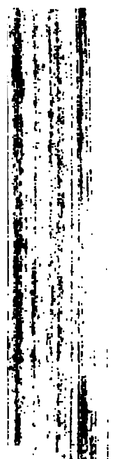
primeurs, Libraires & autres personnes de le faire imprimer, vendre, débiter ni contrefaire, à peine de six mille livres d'amende qui ne pourra être modérée pour la premiere fois; de pareille amende & de déchéance d'état en cas de récidive; à la charge que ces Présentes seront enregistrées à la Chambre Syndicale, &c. Que l'impression en sera faite en notre Royaume, &c. Donné à Paris le 18 Juin 1783. Par le Roi en son Conseil.

*Signé*, LE BEGUE.

*Regiſtré ſur le Regiſtre XXI de la Chambre Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, n°. 2894, fol. 893, conformément aux diſpoſitions énoncées dans le préſent Privilége; à la charge de remettre à ladite Chambre huit Exemplaires preſcrits par l'art. CVIII, du Réglement de 1723. A Paris le premier juillet, 1783.*

LECLERC, *Syndic.*

De l'Imprimerie de GUEFFIER.



10[illegible]